XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII U • WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték KONZOL magazin

www.konzol.eu

799 Ft
2013. ÁPR. IV. évf. 3. szám
ISSN 2061-8808
30. szám




1UP
0001100
LV (01)
R (0)
TOP
0020000
2ND
0020000
3RD
0020000
BONUS
CREDIT
07



Hohoho. Megjött a Télapó! Jók voltatok gyerekek? Mert ha nem, bizony virgácsot... mi? Mi az, hogy nem most van Karácsony? De hát nézz csak ki az ablakon, szitál a hó, repkednek a mínuszok, csúsznak az utak... Hogy Húsvét? Ebben az időben? Kizárt! Most pedig mindenki énekelje együtt velem a Kiskarácsony címezetű dalt! Most meg hová visznek? Ez biztos a locsolókölni lobbi műve. Ne, csak Rudolfot ne bántsáááák! (A lidokain hatására lassan elhalkuló hang…) Hát igen, az idei tavasz meglehetősen rendhagyó módon kezdődött, de szerencsére ebben a hónapban is remek játékfelhozatalba vethette bele magát kis csapatunk.

JediEco rögtön olyan buzgó volt, hogy a szokásos Konzoltáció mellett letesztelte a Dragon's Dogma Dark Arisen-t és rittyentett egy monstre négyoldalas BioShock Infinite tesztet, ami annyira ráhangolta Balyt a kérdéses játékra, hogy e-mail/telefon offenzívát indított a tesztpéldány minél előbb történő megkaparintására. J (csak így simán, mint a Men In Black-ben) emellett folytatta nagy sikerű képregényrovatát, melyben ebben a hónapban a Kockásokból ismerős Rahan lesz a téma... vagy esetleg Batman.
A kettő közül valamelyik, mindenestre mielőtt továbbolvasnátok, mindenki dúdolja el a régi Adam West-es denevérember sorozat főcímdalát. Aztán Dzsek Vitáját elcsórta Sly a Thieves in Time tesztelése alatt, golfozgatott kicsit a PGA Tour 14-ben, beszámolt a Battlefield 4-ről, teljesült régi álma és elverte Superman-t az Injustice-ban, miközben egy év munkája is révbe ért a Konzol Online új oldalának megnyitásával.
Gyuricza Péter eközben ezerrel készült a szakdogájára és saját bevallása szerint „legszívesebben Lara nénivel kézen fogva énekelgetné az Én kicsi pónim betétdalát túlélés közben, mert még az is élvezetesebb mulatság, mint a szerzői jogról írni".
Szerencsére ennek ellenére talált arra is némi lopott időt, hogy megírja az anime rovatot, így a stílus szerelmesei most sem maradnak olvasnivaló nélkül. Veres Miki ebben a hónapban tűzoltó volt s katona, de főleg beépült rendőr a Lego City Undercoverben, rolmanus pedig próbálta volna kiélvezni az egyetemi szünetét, ám tragikus hirtelenséggel válságba került a barátnőjével a kapcsolata az Army of Two:The Devil's Cartel kooperatív módjának köszönhetően. Emellett két oldalban ismerkedett a Destiny-vel is, persze mindezt közvetlenül a leadási határidő előtt, így az alvás luxusát ismét el kellett felejtenie. Lehet, hogy emiatt még szorulni fogok, de muszáj megemlítenem, hogy Veronikáról, a Konzol Magazin dizájnistennőjéről az e havi Művelődj kapcsán kiderült, hogy nem csak kedveli Hadouken!-t, de ott volt a zenekar legendás Corvinus Gólyabálos fellépésén is.

Én pedig... nos egy házibuliban ismét rájöttem, hogy született Singstar vagyok, megismerkedtem a tavaly sajnos kihagyott egészen elbűvölő Catherine-nel, aki kicsit ideges volt, hogy miért vártam egy évet az első randinkkal, valamint a spektrum két végét megtestesítve táncoltam Nickelodeon sztárokkal és irtottam az idegeneket a Defiance-ban. Már csak azt nem tudom mindezek mellett hogyan lesz időm befejezni a Persona 4 Golden-t? Sehogy? Ja, én is így gondoltam.
Jó olvasást a magazinhoz, én meg asszem kiveszek pár szabadnapot, mert hirtelen furcsán elkezdett kaparni a torkom...

eszgé

HÍREK

ELŐZETESEK

TESZTJEINK







Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHETED! www.konzol.eu





ROVATAINK



Kontrollert a mobilosoknak!

Nincs 3DS-ed? Se Vitád? Sebaj… mobilod biztos akad.

És remélhetőleg rögtön egy Samsung Galaxy S4, ugyanis ebben az esetben barátom, szerencsésnek mondhatod magad. Nem csak az ötcolos AMOLED FULL HD-s kijelző miatt, hanem mert a - minden értelmében – drága Samsung, kontrollert is készül kidobni legújabb high-tech mobiljához.

Ha jobban szemügyre veszitek a valahol itt leledző képet, akkor megfigyelhetitek, hogy a gamepad már színvilágában is rettenetesen hasonlít a Microsoft gondozásában készült Xbox irányítójához.
Azonban ez még semmi: látjátok az A,B,X,Y gombokat?! Nem, plágiumról szó sincs… csak egy kis ihlethiányról - a két analóg kart egyébként a 3DS-ről szedték)!

Biztos jó szolgálatot tesz ez a kis kütyü, viszont nem hisszük, hogy olyan sokan rohangálnának kis hazánkban S4-el…
ha meg igen, a nyakamat rátenném, hogy nem busszal jár be minden reggel a munkahelyére!



Zuhanórepülés

„Lassabban mennek az eladások, mint amire számítottunk" – mondta el a Wii U amerikai startja óta eltelt időszakról Tony Bartel a GameStop igazgatója.
Az úriember szerint még időre van szüksége a Nintendo új gépének arra, hogy megvesse lábát a Nagy Kacsaúsztatón.

„Azok a nagy húzócímek, amelyek eladhatnák az Amerikaiaknak is a Wii U-t, még váratnak magukra: a Pikmin 3, a Monster Hunter 3 Ultimate és a máriós dolgok csak a következő hónapokban jelennek meg.
Szerintem ezek lesznek majd azok a játékok, amelyek fellendítik az új konzol eladásait" - vélekedett Bartel.

Érdekes nyilatkozat, legalábbis szerintünk mindenképpen az. Amerika sose volt oda a Nintendókért: emlékezzetek, anno a Wii is csak nagy nehézségek árán tudta tartani az iramot a PlayStation-nel és az Xbox-szal. A sajtburger zabálóknak Gears of War és Uncharted kellett, nem pedig JRPG.

De legyen igaza Tony-nak! A Wii U-ban sok potenciál van, amelyet ha kihasználnak a fejlesztők, akár még robbanhat is… csak robbanna már.



Azok a csodálatos nők és férfiak

Az elmúlt hónapokban szebbnél szebb videojátékos csajt mutattunk meg nektek: itt az ideje, hogy a női olvasóknak is kedvezzünk egy kicsit.

Csajok, szerencsétek van. Nemrég megjelent a Gears of War: Judgement, amelynek kapcsán csoportképet tárunk elétek az Xbox 360 legkeményebb arcairól. Baird, Cole, illetve az eredeti trilógiából Marcus és Dom… ők mindent megtettek, amit csak lehetett az emberiségért.
Ezek a srácok vérbeli macsók, akik nem riadnak vissza attól sem, ha láncfűrésszel kell kettészelni egy Sáskát.

A sorozat etalonná vált, a főszereplők pedig bevonultak a Halhatatlanok Csarnokába. Joggal lett lapjuk a videojátékok történelemkönyvében, hiszen milliók szerették meg kalandjaikat.
És egyébként is érdekel minket: női szemmel figyelve a játékokat, Nektek tetszik a Gears of War széria?



NEM SZERETÜNK STREAMELNI



Statisztika arról, mennyi időt töltünk az Xbox 360 videó-streamelő alkalmazása előtt - mert a statisztikákat szeretjük.

12 százalékot! A gép előtt eltöltött órák csupán 12 százalékában nézünk videót Xboxon, miközben a PlayStation tulajdonosok 24, a Nintendo Wii-sek pedig 32 százalékot áldoznak arra, hogy játék helyett a stream szolgáltatásban lubickolhassanak. Botrány!
A tanulmány természetesen Amerikában jelent meg… a Microsoftos vérpistikék állítják: azért, mert az Xbox-on van mivel játszani! Ezzel szemben a szonisjózsik azt mondják, rengeteg új játék jön, amivel valóban foglalkozik a cég. A nintendósok… nos, ők bölcsen hallgatnak.

És ha már statisztika, képzeljétek: JediEco kettő, azaz kettő százalékkal gyorsabban megírja a játékteszteket, mint Rolmanus. Srácok, hozzáfűznivaló?

Újabb képeken a PS4 vezérlője



Az Engadged jóvoltából nem csak képcsokor, hanem egy halom új információ is napvilágot látott a PlayStation 4 új funkcióit illetően – de a gépet még mindig nem mutatták meg nekünk.

Szóval, mit is tudtunk meg ezúttal? Nos, ami az újdonságokhoz sorolható: a kontroller legtöbb gombja (amelyekről most írtak: L1/R1, X, Négyzet, Kör, Háromszög) digitális lesz – vagyis két funkciójában használhatjuk majd őket. Mindemellett a gép standby módban is tölteni fogja majd a joystickokat (hurrá)! Fontos megemlíteni továbbá, hogy vásárláskor a dobozban nem csak az irányítót és a kamerát leljük majd meg, hanem egy headsetet is.

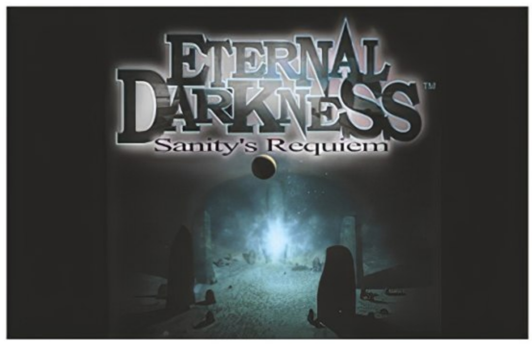
Elképzelhető, hiszen a már sokat említett Share funkcióhoz hozzátartozik az is, hogy akár a valódi identitásunkat (from Facebook) is használhatjuk majd a nicknevünk helyett.
A dolog nem kötelező jellegű, mindenesetre évek óta nem volt ennyire nyitott a japán cég a közösségi dolgokra...

Pletyka: Mégis lesz Örökkévaló Sötétség?

Ha lehet hinni a pletykáknak - márpedig tapasztalatból tudjuk: ha valamiről csiripelnek a madarak videojátékos körökben, akkor az általában igaz -, tehát hamarosan újra átélhetjük a borzalmat az Eternal Darkness franchise tálalásában.

A cím ismerős, de nem tudjátok hová tenni? A legjobb, ha az elmúlt generáció korszakából keresitek az emlékeket, hiszen az Eternal Darkness: Sanity's Reqiuem GameCube horror volt a Silicon Knights gondozásában.

Mi tagadás: a lovagok akkor még tudtak játékot készíteni… kár, hogy a szakma és a gamer-társadalom által is sárba tiport Too Human miatt 21-re húztak lapot az Epic Games-szel szemben, aminek következtében a roló is gördült lefelé.
Valószínűleg tehát nem a Silicon Knights fog dolgozni az új Eternal Darkness-en, de valaki biztosan: a legfrissebb trademark bejegyzések szerint ugyanis még mindig le van védve a név… de az is lehet, hogy még nem leltároztak a Nintendonál: tudjátok, ez csak egy pletyka.



Gyönyörűűűűséééég!

Nem is oly rég dobták piacra ismét a NeoGeo-t, máris érkezett hozzá egy mod: pontosabban egy faburkolat.

Nem hiszem, hogy lenne olyan játékos a Tisztelt Olvasók között, akik még ne hallottak volna a NeoGeo-ról.
Ha mégis… nos, a konzolhoz olyan címek köthetőek, mint a Metal Slug, vagy a Fatal Fury - mindkettő megtalálható a Sony és a Microsoft áruházában is, tessék lecsekkolni, honnan jött az új Street Fighter vagy a Gears of War.

A spéci faburkolatot az Analog Interactive Black Label készítette a géphez, és ahogyan a képek is mutatják, gyönyörűvé teszi ezt a régi masinát. Az ára viszont… a NeoGeo X Gold 20 játékkal és a handheld kiegészítő konzollal 200 dollár volt: ez, önmagában 649 dodó.

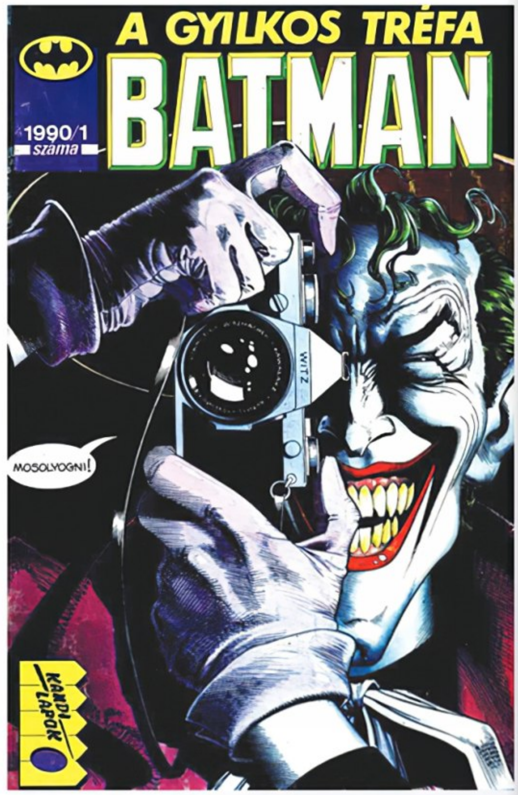
Megjegyzés: valószínűleg azért 649 dollár ez is, mert 1991-ben pontosan ennyiért vásárolhattuk meg az eredeti NeoGeo-t…



Dzsek

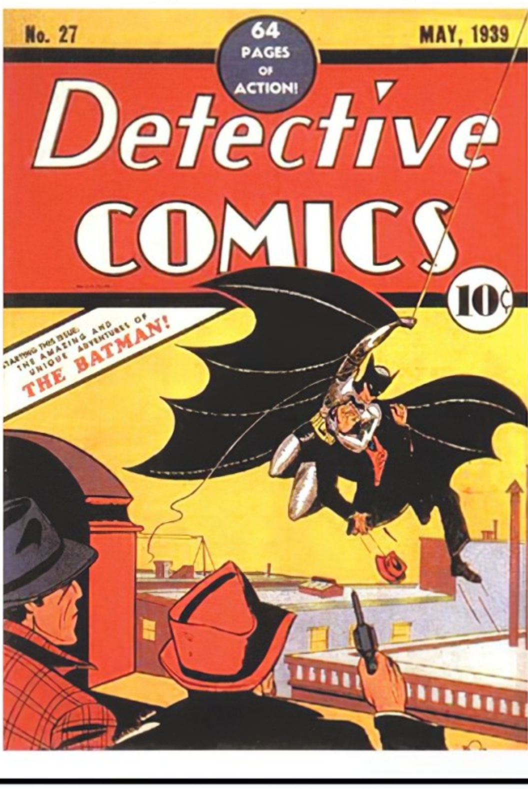
A Batman-dosszié

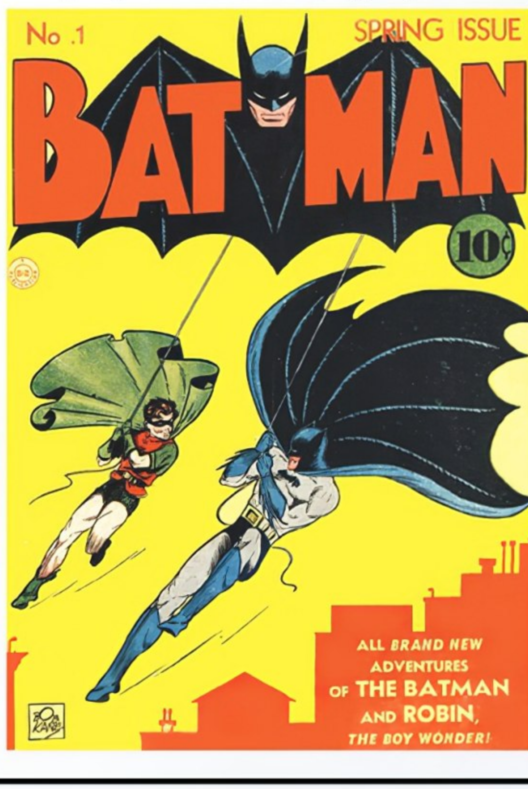




Na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, na... Stílszerű kezdés, azt hiszem, az e havi képregényrovathoz. De használhatnám egy másik kedvenc idézetemet is: *"Csak ő a hős, akit a város megérdemelt, de most épp nincs rá szüksége. Azért vadászunk rá, mert képes lesz túlélni. Mert ő nem hős, hanem egy néma őr, éber védelmezőnk. Egy sötét lovag."* Igen, már kitalálhattátok, **Batman** lesz a mostani kivesézendő alanyunk. Bár ha belegondolok, talán pont ő az, akit teljesen felesleges bemutatni, mivel szerintem Batman a világ legismertebb képregényfigurája (azért mégiscsak 23 évvel idősebb Pókembernél). A szülei meggyilkolása után az alvilág mély bugyrait megjáró önbíráskodó, mégis igazságosztó hősé vedlő férfi története teljes egészében beleivódott a populáris kultúra minden szegmensébe. Még ha nem is olvas képregényt az ember, 100%, hogy valamilyen formában (könyv, film, videojáték, stb.) már találkozott a Denevérember történetével, amely ráadásul nem éppen eseménytelenségéről híres. Összegezni nem is olyan egyszerű, úgyhogy valószínűleg, életem egyik legnehezebb cikkének nézek elébe...

Superman szárnyalása után a DC kiadó további szuperhősöket szeretett volna bemutatni az Action Comics oldalain. Az akkor még 18 éves Bob Kane nem is vacakolt sokat és hamar megalkotta Batmant, mely kezdetben még sok supermanes jeggyel rendelkezett. Az általa Bat-Mannek elkeresztelt karakterét Leonardo da Vinci egyik denevért mintázó ornithopterének rajza ihlette, valamint sokat merített Zorro figurájából is, mely alapján egy emberfeletti képességek nélküli, akrobatikus szuperhőst képzelt el. Az első verzió még vöröses harisnyát és csizmát viselt, valamint egy kicsi dominó-szerű álarcot hordott, hátán pedig két feszesen kiálló denevérszárny díszelgett. Kane megmutatta barátjának, Bill Fingernek a vázlatot, majd együtt finomították tovább a karaktert: szárnyak helyett köpenyt kapott, valamint hegyes fülekkel ellátott csuklyát a maszk helyett. Dobták vörös színt és inkább a kék, fekete és szürke színekkel keltették életre a figurát. Ezután következett Batman alapvetőbb karakterjegyeinek kidolgozása. Abban az időben még nagyon keresettek voltak a detektívregények (gondolom, mondanom sem kell: DC = Detective Comics), ezért a főbb irányvonal Doc Savage, az Árnyék és Sherlock Holmes volt, szóval a korszak kaland- és ponyvahőseiből keverték össze ezt a tudós, mesterdetektív, álarcos igazságtevőt. Viszont az fura, hogy Finger munkáját hosszú évtizedekig nem ismerték el (szellemíróként névtelenül a háttérben maradt), holott tagadhatatlanul hatalmas szerepe volt Batman megalkotásában, és további érdekesség, hogy a képregényeken a mai napig a „Batman created by Bob Kane" felirat áll.





Batman első szereplése az 1939 májusában megjelent *Detective Comics* 27. számában volt, a mindösszesen hat oldalas *The Case of the Chemical Syndicate* című történetben. A sztoriban egy szimpla gyilkossági rejtélyt kellett megoldania Batmannek, valamint ofkorz ártalmatlanná tennie a tettest. Gordon felügyelő már felbukkant, és ami igazán poén volt, hogy az olvasók csak a történet legvégén tudták meg, hogy Batman és a kőgazdag Bruce Wayne egy és ugyanaz a személy (cliffhanger őse?). Kezdetben krimis-ponyvás hatások jellemezték a képregényt, valamint idővel megjelentek természetfölötti elemek (vámpírok, farkasemberek), és mindenféle gond nélkül lőtt le embereket Batman géppuskával. Viszont ezután 1940-ben a szerkesztőség betiltotta, hogy a Denevérember lőfegyvert használhasson, vagy gyilkoljon (ez a rendelet a mai napig érvényes), és a természetfeletti elemeket is kiszorították idővel. Batman eredettörténete, háttérsztorija – melyben az ifjú Bruce Wayne szemtanúja lesz szülei meggyilkolásának, amiért bosszút esküszik a bűn ellen, – csak fél évvel a szereplő első megjelenése után, a *Detective Comics* 33. számban jelent meg (ez volt a 7-ik szám, amiben a bőregér megjelent). Az, hogy miért is a denevért választotta jelképének (félelmét használta fel), a tragikus múltja, valamit, hogy az ebből fakadó dühét zúdítja a Gotham alvilágára; ezek az elemek tették a figurát még emberibbé és szerethetővé. Vették is a képregényt, mint a cukrot.

A karakter természetesen folyamatosan fejlődött és további elemekkel bővült. Megjelentek a jobbnál-jobb kütyüjei (*„Honnan szerzi ezeket a jó kis játékait?"*- Joker), a spéci öve,



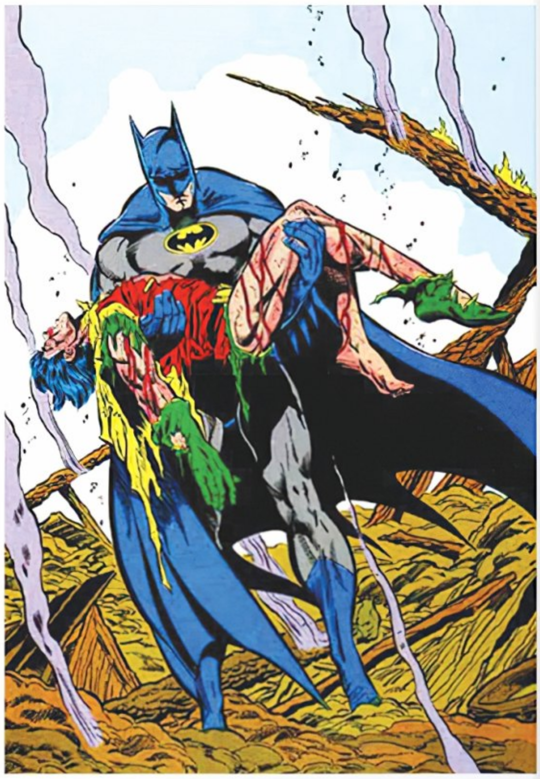
a bat-bumeráng, a Batmobil, és a Batplane is. Viszont az igazi áttörés egy új figura, Batman sidekick-jének bevezetésével jött el. Mivel Sherlocknak is ott van Watson, így Batmannek szintén kellett egy hű társ, aki a kölyök Dick Grayson, alias Robin szerepében jelent meg. Ennek a lépésnek köszönhetően jóval több fiatal olvasót sikerült megfogni, szóval az eladások hirtelen megduplázódtak és innentől hamar elindult az önálló Batman képregény is (plusz a Detective Comics szintén az ő történeteit tolta).
Az első szám újrameséite a főhős háttértörténetét, valamint bevezette a Sötét Lovag nemezisét, az őrült Jokert, és a Macskanő is feltűnt már a színen. Joker egyébként szintén sokat fejlődött az évek során és fokozatosan vált egyre tébolyulttá, ugyanúgy, mint a Batmannel való kapcsolata.

Hamarosan beköszöntött a II. Világháború, amely alatt csökkent az érdeklődés a szuperhősök iránt, ezért a kiadó kénytelen volt szakítani az akkori sötétebb, krimis, olykor horror jegyeket magán viselő történetvezetéssel. Helyette inkább a hazafiasabb, könnyedebben emészthető, laza, vicces történetekkel örvendeztették meg a közönséget. Mint, ahogy Superman, Batman is kapott néhány bugyutább történetet (pl. segít a tűzoltóknak), valamint Robinnal arra biztatták az olvasókat, hogy vásároljanak háborús kötvényeket és bélyegeket, hogy ezzel támogassák hazájukat. Az '50-es években továbbra sem volt könnyű sorsa a Batman-képregényeknek. Először homoszexualitással és nőellenességgel vádolták meg, majd pedig azzal rágalmazták, hogy káros hatással van a fiatalok lelki fejlődésére.
Mindezt tetézte az innentől bekövetkezett cenzúra az amerikai képregényekben. Viszont a női aktivistákat úgy próbálták lecsillapítani, hogy egyre több női karaktert hoztak be a történetekbe.
Megjelent Batwoman, majd Bat-Girl, aztán pedig már az idilli család látszata felé sodródtak a "denevérkutya" megjelenésével.
És, hogy a fiatalok ne utánozhassák a füzetben látható erőszakos bűncselekményeket, a történetek színtere egyre inkább a tudományos fantasztikum lett. A bizarr sci-fi és fantasy történetekben űr- és dimenzióutazásokról is olvashattunk, ekkoriban találkozott először Batman és Superman, akik rögtön a legjobb barátok lettek. A '60-as években az írók megpróbálkoztak az eredeti komor detektíves irányba visszaterelni a cselekményeket (a komornyik, Alfred is meghalt, majd a rajongók anyázása miatt visszatért), viszont az eladások csökkentek. Ebből a gödörből segített kikecmeregni az 1966-ban induló televíziós sorozat, Adam West főszereplésével, mely ugyan felhúzta az eladási mutatókat, viszont egyben magával hozta a bolondos, infantilis, gagyi pop-art érát a Sötét Lovag életében. Körülbelül 900 000 példányt adtak el egy-egy Batman füzetéből, azonban a sorozat 1968-as megszűnésével (mindösszesen három évadot élt meg) a képregény eladási mutatói ismét rohamosan csökkenni kezdtek. Batman kosztümje is módosult picit, immáron megjelent a sárga ellipszis alakú háttér a mellkasán viselt denevérjel mögött, és a Batmobil szintén átalakult.

1969-ben a *One Bullet Too Many* című történetben Robint eltávolították a sorozatból, így Batman ismét magányos hősként tengette mindennapjait. A '70-es években sikerült visszaterelni a történetvonalat a korábbi sötétebb hangvételhez, ami a hardcore rajongóknak nagyon is tetszett, de a mainstream közönség elpártolt a bőregér kalandjaitól.





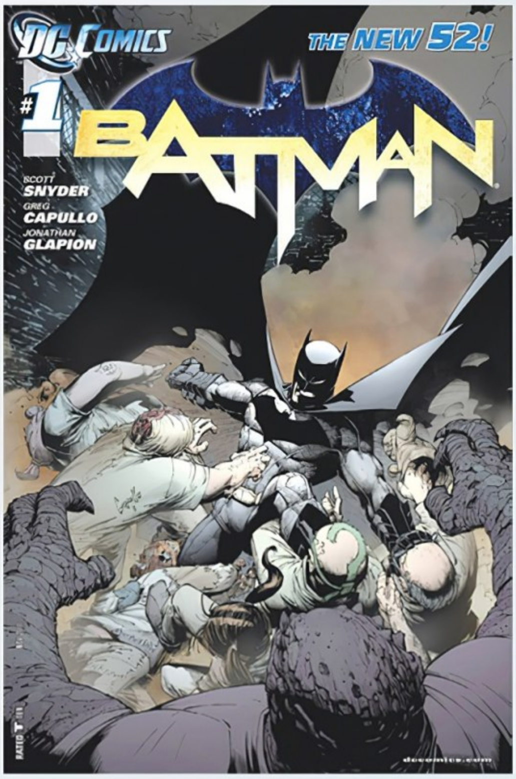


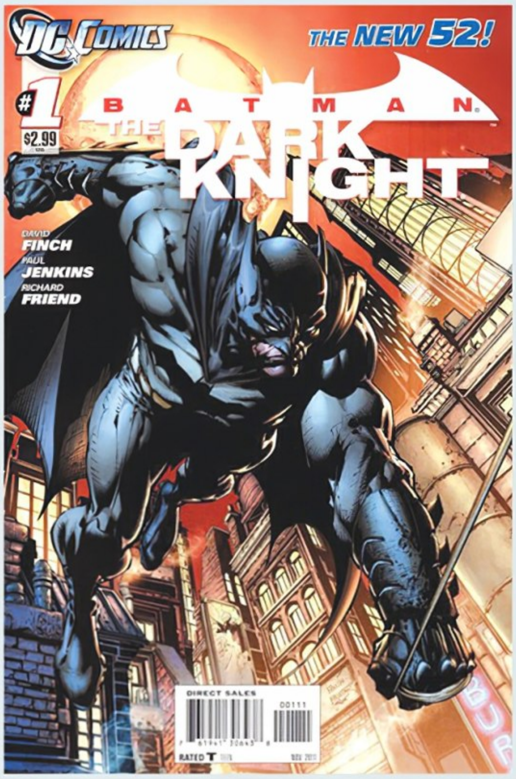
Az eladások folyamatosan csökkentek, hiába próbálták megismételni a korábbi sidekick sikert, mivel megalkották a második Robint, Jason Todd személyében 1982-ben.
Már-már a béka feneke alatt voltak a mutatók, mikor 1985-ben megjelent a *Crisis on Infinite Earths*, mely eltörölte a DC világából a „multiverzum" fogalmát (de ugye ezt már átvettük Supermannél?).
Viszont az igazi bomba 1986-ban robbant Frank "Sin City" Miller *The Dark Knight Returns* című, – ma már képregény-történeti mérföldkőnek számító, – remekművével.
A történet egy disztópikus jövőben játszódik, amikor Batman 10 év önkéntes nyugdíjazás után tér vissza 55 évesen és száll szembe legnagyobb ellenfeleivel, valamint az elnyomó karhatalmat képviselő Supermannel, hogy még egyszer biztosítsa Gotham békéjét.
Igazi noir alkotás. Nem véletlenül hasonlítják a *Watchmen* című kultikus mesterműhöz: egyedi ábrázolásmódja (szöveg nélküli pillanatképek, melyek egyben szimbolizálnak oly sok mindent - pl. mikor Bruce édesanyának halálakor, az elszakadt nyaklánc széthulló gyöngyszemei egyben jelentik az élet elmúlását, a világ összeomlását), politikai és társadalmi témákat érintve mutat be egy szatirikus antiutópisztikus, antihős jellegű történetet, melyben újraértelmezték Batman karakterét.
Egy jóval sötétebb és valósághűbb szereplőábrázolás előfutára volt a TDKR és ezért nevezhetjük paradigmaváltónak az egész művészeti ág számára.
Viszont Frank Miller nem tétlenkedett és egy évvel később megjelentette a *Year One* címen futó négyrészes eredettörténetet, amely az addigi legrészletesebb és egyben legkomorabb hangvételű alkotás volt.
A kontrasztos, nyers rajzoknak köszönhetően Batman negatív érzelmeinek, motivációnak teljes tárháza robban az arcunkba és rajzolódik ki az önváddal, haraggal, megszállottsággal és lelkiismeretével vívódó hős pszichológiarajza.

A gőzhenger beindult, sorra érkeztek idővel a jobbnál jobb történetek. Például az 1988-as *The Killing Joke* (magyarul is megjelent *A gyilkos tréfa* címmel, egyike volt a legelső Batman füzeteknek amit, kis pisisként olvastam) tovább fokozta a Sötét Lovag és Joker tébolyult kapcsolatát. Alan "Watchmen" Moore azt vette alapul történetében, hogy Batman ugyanolyan őrült, mint Joker, és annak ellenére, hogy mennyire különböznek egymástól, mégis rémisztően hasonlóak és ez az a kapocs, ami őket az idők végéig össze fogja kapcsolni. Színezése amolyan rémálomszerű légkört eredményez ennek a szürreális, olykor hátborzongató történetnek, amely ráadásul nem mentes a tragédiától sem (Joker lelövi Barbara Gordont/Batgirlt, aki onnantól kezdve deréktól lefelé lebénul). Erre tett rá még egy lapáttal az 1988-89 közt megjelent *A Death in the Family* című történet, melyben Joker brutálisan kivégzi Robint (Jason Toddot). Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a második Robint nem igazán szerették a rajongók, ezért emeltdíjas telefonos szavazáson lehetett dönteni, hogy meghaljon-e Jason, vagy ne (az eredmény meg ugye egyértelmű). És hát Barbara lebénulása, illetve hű társának halála ismét az önvád mocsarába fordította Batman karakterét hosszú időkig.

Nem mehetünk el szó nélkül az 1989-es *Arkham Asylum* történet mellett sem, ami szintén azt feszegeti, hogy Batman egyáltalán nem különbözik az őrült ellenségeitől. A Joker által fellázadt elmegyógyintézetes lakók túszul ejtik a személyzetet és csak egy követelésük van: a bőregér is csatlakozzon hozzájuk. Ennek a füzetnek a képvilága a legszürreálisabb. Inkább nevezhetőek már impresszionista festményeknek a képkockák és a különböző hangulati elemeket kifejező váltakozó betűtípusok, csak még jobban elősegítik a látomásszerű őrület ábrázolását.







Ez az év igazán tartalmasnak bizonyult, mivel Batman hamarosan kapott egy harmadik Robint, akit immáron Tim Drake-nek hívtak (lábjegyzet gyanánt azért ideszúrom, hogy az első Robinból, Dick Graysonból különálló szuperhős lett; előbb beállt a Tini Titánok nevezetű csoporthoz eredeti szuperhős nevével, majd később Jason megjelenésével, Éjszárny néven kezdett el bűnt üldözni).

A nagy siker 1993-ban, a recessziónak köszönhetően, picit csökkent, ám ebben az évben jelent meg a *Knightfall*-sorozat, amelyben egy újdonsült gonosz, Bane, eltöri Batman gerincét, aki ezáltal egy időre tolókocsiba kényszerül, majd egy haverja húzza addig magára a denevérruhát. Ugye, majdnem minden szuperhősnek van valamilyen nagy, katartikus eseménye, mikor pölö meghal, vagy egyéb megrázó esemény történik vele; na, Batmannek ez volt az. Ebből a történetből merített ihletet egyébként Christopher Nolan is a legutóbbi Batman-filmhez. Közeledve az évezred végéhez, 1999-ben indult el a *No Man's Land* című sorozat (ami közel egy éven keresztül futott), amelyben egy földrengés következtében Gotham majdnem teljesen elpusztult, a lakosságot kiürítették, csak az őrült bűnözők, és néhány rendőr maradt a városban, no meg hát természetesen Batman.
Ebben a posztapokaliptikus környezetben kellett visszaállítania a békét és a rendet, amely nem megy olyan egyszerűen.
Nehéz végigolvasni hosszúsága miatt a *No Man's Land*-et, azonban az izgalmas, fordulatokkal teli, olykor mély tartalmakat feszegető sztori, kerek egészet alkot. A 2000-es években igazán komorrá vált Batman figurája: nem bízott senkiben, ez a távolságtartás szintén megfigyelhető volt más szuperhősökkel és a Justice League-beli "kollégáival", valamint Supermannel való viszonyában is. Vicces, hogy míg kezdetben puszipajtások voltak, addig a John Byrne féle *The Man of Steel* című sorozattól kezdődően kapcsolatuk, eltérő világnézetükből adódóan, egyre inkább ridegebbé és kimértebbé vált, aztán a kettejük közötti ellentét csak fokozódott. 2002-ben a *Hush* című 12 részes történet ismét eladási rekordokat döntött (egy rejtélyes gonosztevő tevékenységének köszönhetően, szinte az összes Batman-szereplő felvonultatik a fordulatos cselekményben), 2005-ben pedig visszahozták az élők sorába Jason Todd-t (második Robin), félig gonosztevőként, félig hősként. Aztán 2006-ban némi emberi mivoltot csepegtettek Batmanbe, mikor is örökbe fogadta Tim Drake-et, majd később biológiailag ugyancsak apa lett Bruce Wayne. Új karaktert vezettek be, a 12 éves Damian Wayne-t, aki az egyik legnagyobb ellenségének lányától, Talia al Ghul-tól született, akit még az 1987-es *Son of the Demon* című történetben vett feleségül. Damianből lett aztán az ötödik Robin (a negyedik Stephanie Brown volt, akiből utána a harmadik Batgirl lett - kusza mi?).

Nem olyan rég (2011-ben) a DC ugye elkövetett egy reboot-ot, és New 52 néven minden karakterét "újraindította". A kiadó zászlóshajója természetesen a Batman-franchise, viszont radikálisan nem változott meg a karakter. Történtek változások ugyan, pl. Barbara Gordon felépült bénulásából és most újra ő a Batgirl, de az apa-Batman szál továbbra is folytatódik. Az *Earth One* történetben pedig ismét újraértelmezték a Sötét Lovag eredettörténetét, de mélyenszántó változások itt sem történtek.

A filmek kapcsán nem szándékozom hosszúra nyújtott bekezdést kreálni, inkább csak érintőlegesen futnék át rajtuk. Az Adam West féle sorozatról már tettem említést.
A camp (mesterkélt, túlzásokat alkalmazó kifejezési forma) stílust képviselő, kétértelmű és abszurd humorú műsornak mindössze egyetlen "pozitív" hozama van, mégpedig a főcímében elhangzó "Na na na na na" strófa, ami elválaszthatatlanul egybeforrt Batman nevével. Az 1989-es Tim Burton által rendezett *Batman*, majd annak folytatása, a *Batman visszatér*, elsősorban nem a képregény-rajongókat célozta meg, hanem inkább a szélesebb nemzetközi populáris közönséget, de egyedi látásmódja, hangvétele miatt szerethető volt és kétségkívül még inkább ismertebbé tette a karaktert (Jack Nicholson pedig zseniálisan alakítja Jokert).
Viszont az utána következő két Joel Schumacher förmedvény (*Mindörökké Batman*, *Batman és Robin*) kábé annyiban különbözött a sorozattól, hogy az ütéseknél, rúgásoknál nem ugrott fel egy-egy hatalmas KA-POW felirat. Christopher Nolan-nek ellenben sikerült egy remekműbe szabott trilógiát készítenie, mely realisztikus elemeivel, és tömérdek eredeti képregényes ihlettel, méltó módon adaptálta a Sötét Lovag történetét a filmvászonra (a Heath Ledger-féle Jokerről pedig csak szuperlatívuszokban lehet beszélni; a filmtörténelem egyik (ha nem a) legjobb színészi teljesítménye/karakter megformálása).

Huuhh! Az a legnagyobb bajom ezzel a cikkel, hogy annak ellenére, hogy négy oldalam volt Batmanre és igyekeztem minél több mindent belezsúfolni, még így is annyi mindent ki kellett hagynom... Batman figurája nem véletlenül szerethető.
Hiszen bár látjuk szenvedését és menekülését, vagyona ellenére mégsem a hedonizmust jelölte ki céljaiként, hanem szigorú szabályok és erkölcs szerint él, melyből rendíthetetlenül nem enged, hogy mindezt az elesettek szolgálatába állíthassa.
Hús-vér emberként jelenik meg, akinek igenis vannak gyengeségei, ám hiába próbál rátalálni lelki békéjére, a nehézségek ellenére mégis újra és újra talpra áll, hogy továbbmeneteljen a saját maga által választott rögös úton. Egy olyan karakter ő, akivel azonnal azonosulni tudunk! Bár jövőre 75 éves lesz Batman, de remélem még nagyon sokáig velünk lesz a mi Sötét Lovagunk...

JediEco

Források: *Secret Origin - The Story of DC Comics (HBO), kepregeny.net, konyves.blog.hu, wikipedia.org*







A kedvenc alkotóm egyik legnagyobb története körül tett múlt havi gyors tiszteletköröm után most tényleg betartom az ígéretem, amit januárban tettem: bemutatom azokat a vígjátékokat, amelyeken abszolút a hasfalszakadás…

Kamen no Maid Guy

2008, Madhouse - rendezte: Masayuki Sakoi

A Kamen no Maid Guy eredetileg egy 2005 és 2010 közt futott 15 kötetes manga adaptációja, amelyet Maruboro Akai írt és rajzolt, a címét talán úgy lehetne a legjobban fordítani, hogy „A maszkos cselédállat". Lehet vitázni ezen, hogy mennyire pontos és nem tükörfordítás, de aki látta, az pontosan tudja, hogy ez rá a legjobb választás. Hogy miért? Talán a legjobb ha valahol az elején kezdjük a bemutatását.

Mindenki ismeri a történetet: Isten mondá légyen világosság és lőn világosság… Ugye? Na, de amikor megteremté az embert, Ádámot és Évát, és látá Isten hogy ez jó, ám valami még hiányzok hozzá: gondolt egyet és megteremtette mellé a két méteres benga cselédállatot is.
Valahogy így lehetne a legjobban körülírni azt a szintű pihent humort, amivel ez a 13 részes TV sorozat dolgozik, szóval tényleg óvatosan a szériával, noha a valós története igen ártatlannak bizonyulhat…

Mert hát miről is szól valójában? Adott egy 17 éves középiskolás leányzó, Fujiwara Naeka, aki élné amúgy megszokott és békés életét a lökött és túlsúlyos öccsével, míg nem a dúsgazdag nagyapja másként nem határoz és fenekestül felforgatja lányunokája életét. Az indok egyszerű: ők az utolsó unokái, akik életben maradtak – a többiek rejtélyes és teljesen véletlenszerű balesetek folytán elhaláloztak szépen sorjában, így ők az utolsó jogos örökösök.
Azonban a lány másként gondolja, adódik is pár probléma belőle – leginkább a sorssal kerül összetűzésbe, – így kénytelen beletörődni, hogy amint betölti a 18. életévét, övé az örökség. Az út pedig meglehetősen rögös (neki, nekünk inkább hasfalrepesztő)…

Fél évük van ugyanis addig, páran pedig szívesebben látnák a lányt hat láb mélyről ibolyákat szagolgatni, mint a vagyonban dúskálni. Éppen ezért két cselédet kap maga mellé: a kedvesnek és minden tekintetben nőiesen viselkedő (vagy legalábbis akként akaró) Fubukit és az őrültség kiapadhatatlan forrását, Kogarashit, a cselédállatot.
A feladatuk megvédeni és támogatni a testvéreket, azonban Kogarashi módszerei igen gyakran eltérnek a józan ész követelményeitől… Amint a cselédállat elszabadul, akkor jöhet Fubuki, akinek plusz feladata, hogy idomárként tartsa kordában a fenevadat – ha kell, szöges bunkóval veri agyon a barátság és a szeretet ragyogó fényében való jó modorra oktatás céljából.

Maga az anime rajzolása szerintem hozza mind az eredeti mű jellegzetességeit és a korának igényfaktorát. Az animáció is kellően tiszta, kidolgozott. Zenéjében valahogy a nyitódal annyira nem jött be. Lassúnak és szagtalannak éreztem és ugyanez igaz a háttér- és aláfestő zenékre. Ezen a téren sokkal többet is ki tudhattak volna belőle hozni, legalább olyan szinten, mint a záródalból (Work Guy!), ami keményebb rock témát ad és a képi világával együtt csupán ennyi tudott eszembe jutni: „Hell yeah!".

A sztori maga nem egy nagy bumm, viszont a szórakoztatást garantálja az alap. Számtalan ecchi-vígjáték párosítás dolgozott már hasonló alappal, de csak néhány tudta azt garantálni számomra, mint ez a sorozat (csak hogy címeket is említsek: He Is My Master!, My Heartfelt Symphaty, Girls Bravo – és ezeket már évekkel ezelőtt láttam, de még élénkek az emlékek).

Többet nem is tudok lehúzni a dologról. Szívesen írnék még, de ez is kicsit olyan szinten megfoghatatlan, mint a Ninja Nonsense volt a januári számban. Van egy extra része is, ami fele olyan hosszú, mint egy átlag rész a sorozatból, de különösebben többet nem ad hozzá. Akit a képregényváltozat jobban érdekel, annak sajnos lehangoló hírem van: az összesen 79 fejezetből hosszú hónapok óta csak 15 van lefordítva, az angol fordítása pedig sehova se halad.

Golden Boy

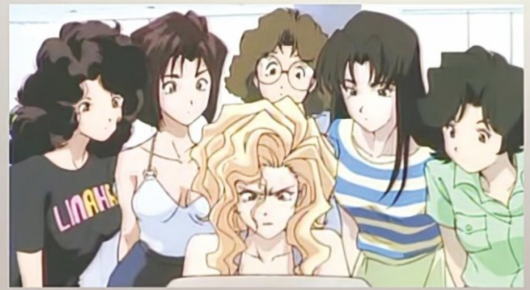
1995-1996, A.P.P.P.; rendezte: Hiroyuki Kitakubo

Mint azt a múlt számban rolmi elárulta nektek a bevezetőben, februárban Lengyelországban jártam kicsit és persze, vittem



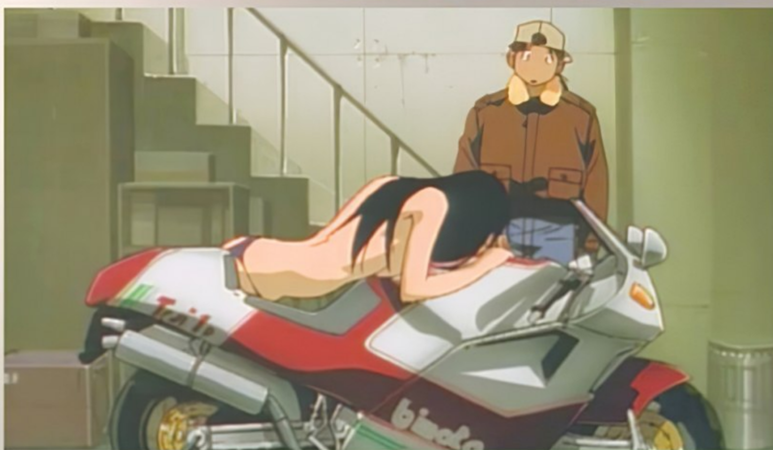












magammal naftát bőségesen arra az esetre, ha esik, havazik vagy egyszerűen az időjárás kedvezőtlen ahhoz, hogy szakmai gyakorlatom után felderítsem magamnak a várost. Ez is egyike volt azoknak, amiket magammal vittem, s valahogy nem bántam meg, hiszen hasonlóan jópofa vígjátékot tudok bemutatni vele, mint a Kamen no Maid Guy-jal, vagy a januári felhozatalommal.

A Golden Boy alapja egy 1992 és 1998 közt futott manga, amit Tatsuya Egawa írt és rajzolt. 10 kötetet élt meg, a hatodiktól pedig már átcsúszott kicsit a pornografikus kategóriába, de azon túl nem változott. Az „Aranyifjú"-ként fordítható cím igen sokat sejtet, hát még a plusz infó róla.

Az összesen 3 órás OVA (6x30 perc) egy 25 éves hallgató újdonsült életét mutatja be. Oe Kintaro ugyanis otthagyta a jogi egyetemet, mivel igen hamar mestere lett ennek a tudományágnak, azonban tudását nem kamatoztatta, hanem szüntelen tanulni vágyását éli ki: biciklijén járja az országot, mindenhol eltölt egy kis időt, hölgyekkel



ismerkedik össze és boldoggá teszi őket. Persze, mivel elköhintettem, hogy a képregény a hatodik kötet után pornografikus, mi másra gondolhattatok…
Pedig nem. Elszántnak elszánt, perverznek és kanosnak is nagyon az (nem győznék bólogatni egyetértésemben), de sokkal segítőkészebb, mint ezek együtt véve és szereti megméretni magát.
Bármilyen verést és megalázást eltűr, azonban célját mindig úgy éri el, hogy az adott lányt megfigyelve, valóságos pszichológiai jegyzeteket írogat róla és teljesíti azok aktuális vágyát, majd egyszerűen lelép, anélkül, hogy bármilyen más testi érintkezés is lett volna egy-két jól irányzott pofonon túl.

Rajzolását és animációját tekintve nagyon igényes munka a korában, amire a legtöbb mai fiatal animés csak húzná a száját, hogy „öreg", meg „ronda, mert nincs benne CGI" (nem viccelek, ezekkel a válaszokkal találkoztam a leggyakrabban!).
Sokszor igen groteszkül humoros torzításokat alkalmaznak a karaktereken, ami nem csak az éppen aktuális érzelmeiket és gondolataikat tükrözi viszont remekül, de egyszerűen már olyan idiótának hat tőle a karakter, hogy az már szemfacsaró.
Zenéjében és a hangokban is igen decens és kellemes mű.
A sztorija pedig epizodikus, a hat rész hat leányt mutat be, mind különbözik, mások az álmaik, de Kintaro örök: a tapasztalatéhsége csillapíthatatlan.
Kapunk úszóbajnokot, animátort, motorozó kishercegnőt; szóval a lányok felhozatala is változatosnak mondható.

Egy dolog van, amit ajánlani tudok mellé: „biztonsági zónát" a szobán belülre azoknak, akik nem múltak még el 16 évesek.
Egyébként egy estés szórakozásnak szerintem remek, ahogy kívülről szemléljük az elkeseredett próbálkozásokat.

* * *

Sajnos a puszta szórakoztató művekről sok mindent nem lehet leírni anélkül, hogy ne rontsuk el őket, így szerintem az e havi rovatot lezárom és a vígjátékokat jó időre jegelem.
Ugyan nem fogytam ki az ajánlókból (hajjaj!), így csak gondolkodom, hogy a következő hónapban mit kerítsek sorra, mert szívesen visszatérek a különlegesebb és mélyebb tartalmú művekre (pl. Spice and Wolf, Gosick, Space Battleship Yamato-franchise, Demon Lord Dante stb.), de ha érdekel titeket a korai koreai animeipar szégyenei és gyalázatai, párba állítva őket a maiakkal, akár szívesen írok arról is. Megvárom mit jeleztek vissza és majd a követező hónapban érkezik is.



Gyuricza Péter



DESTINY



Új világ születik

Az igazán elhivatott alkotók nem produktumokat, még csak nem is egyszeri élményeket alkotnak, hanem teljes világokat. Ha egy ötlet, egy kaland túl nagyra növi ki magát, azt már nem lehet akármilyen kontextusba helyezni.

Annak már saját eredete lesz, saját valósága, aminek egyedi történelme és kultusza van, szépségei és nehézségei. Így van ez a mozifilmek, a könyvek és még a videojátékok esetében is. A legtöbb videojáték-fejlesztő azonban nem egy lépésből, hanem egy franchise kiépítésével teremt annak világot. Gondoljunk csak a Bungie által indított sorozatra, a Halo-ra, mely az első résszel, a Combat Evolved-del még „csak" nagy kalandként indult, egy új világban, mely csak a széria kibontakozásával nőtte ki magát valódi univerzummá. Ám a legtöbb esetben hiába is növi ki magát a játékok világa, mi abból csupán egy kis szeletet kapunk, amit magunkévá tehetünk. A Bungie most többet akar. A Halo: Reach után a csapat teljesen a sötétbe burkolózott, és egy olyan világot kezdtek el nekünk, játékosoknak felépíteni, melyet amellett, hogy teljes egészében felfedezhetünk, és megélhetjük minden részletét, mi magunk alakíthatjuk.

Ez a **Destiny**, a Bungie hatalmas univerzuma, melyben minden játékosnak van helye.

A Destiny világa jövőkép, ám a legkevésbé sem szép. Ebben a futurisztikus, poszt-apokaliptikus világban egy meg nem nevezett erő, vagy esemény elpusztította a Föld lakosságának nagy részét. A maroknyi túlélőt az Utazó nevű rejtélyes objektum mentette meg, mely most a bolygó egyetlen megmaradt városa fölött lebeg, védelmezve azt a teljes kipusztulástól. Ezt a földet teljesen átjárja az a dizájn és hangulat, ami a Halo szériát méltán tette népszerűvé.

A bolygó minden zuga tartalmaz valami egyedit és veszélyeset. Az Utazó jelenlétének hatására a várost védelmezők különleges erők birtokosai lettek, melyek egyelőre szintén magyarázatra várnak. Itt jössz a képbe te, a játékos. Te vagy az emberiség utolsó reménye, akinek ki kell állnia az idegen fajok ellen, akik a bolygót és népét fenyegetik. Hogy te ki vagy? Az csak rajtad áll.

A Destiny-ben három faj, valamint három kaszt közül választhatsz, és a két választott származás, valamint karaktered külseje teszi őt a te személyre szabott hősöddé. A választható fajok első és legegyszerűbb típusa az ember, ami az alapvető harcos képességeivel van felruházva.

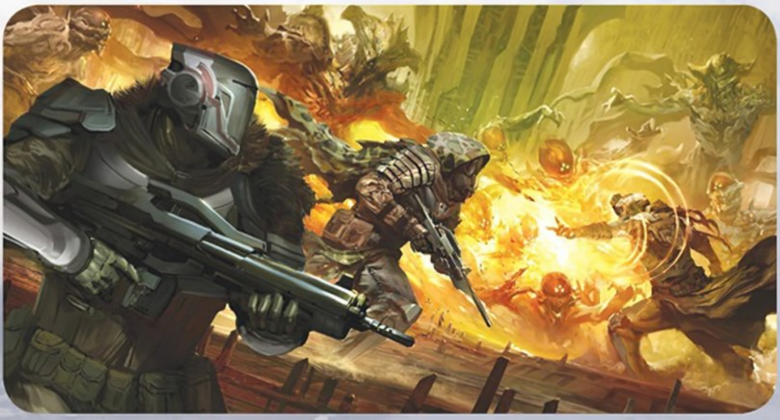
Az ember erős, fajához ragaszkodó és kitartó, valamint rendkívül furfangos, szociális lény.

Az Exo faj tagjai brutális, kemény és kitartó harci robotok, melyeket a fejlesztők állításai szerint a Terminátor, az élőholtak és maga Master Chief inspiráltak.

Az Awoken faj egzotikus, rejtélyes és gyönyörű tagjai leginkább egy elf, egy vámpír és egy angyal keverékére emlékeztetnek.

A negyedik faj, a Tiger Man, mely egyszerre volt magasztos, bölcs és állatias, végül nem került bele a játékba. Kasztokból szintén három áll rendelkezésre. A vérbeli űrkatona, a Titán, a leginkább harcias típus. A Vadász a rejtőzködés és a fejvadászat mestere, akiket a western hősök ihlettek.

Végül pedig a Warlockok, akik egyfajta űrvarázslóként funkcionálnak, és egyszerre a fegyverek és a mágia mesterei. A Bungie csapatában hosszú ideig tanakodtak, mennyire működhet egy varázsló, aki lőfegyvereket is használ, aztán végül sikerült a tökéletes átmenetet megalkotniuk. Bár a három faj és három kaszt alapvetően nem tűnhet soknak, ezek annyira alapjaikban térnek el egymástól, hogy a különféle kombinációk rendkívül







vegyes összképet alkotnak majd az online világban. Ha karakterünk elkészült, belevethetjük magunkat a Destiny élő, interaktív világába. Minden tévhit ellenére a játék nem MMO játék, bár való igaz, hogy a teljes élvezet egyértelműen az online közösségre épít. Ugyan alapvetően FPS-ről beszélünk, a fejlődési elemek, valamint a végtelen lehetőségek bőven nyújtanak elég RPG hatást ahhoz, hogy ne lehessen teljes egészében bekategorizálni.

A szoftvert egyedül, Single Playerben is teljes egészében végig lehet játszani, ám a játék ennek ellenére is folyamatos online kapcsolatot igényel. Ez azon egyszerű okból fakad, hogy a fejlesztők azt akarják, az élmény folyamatosan váratlan és spontán legyen, és a hatalmas bejárható világ különlegességei ne merüljenek ki az állandó, bolygónként eltérő napszak- és időjárás változásokban.
Ez teszi a Destiny világát olyan egyedivé, ettől lesz élő: az események nem mindig előre megtervezettek, teljesen váratlan és előreláthatatlan dolgok követik egymást, gyakran a történet kulcsfontosságú pillanataiban.
Pont ezek az egyedi pillanatok teszik minden karakter legendáját sajátjává.
Elvégre ez a Destiny lényege: építs ki magad köré legendát, alkosd meg a saját történetedet. Vagy hass ki mására, vegyél benne részt.
De nem csak együttműködésre lesz lehetőség: a szoftver a kooperatív multiplayer mellett kompetitív rendszerrel együtt fog érkezni. A Bungie ígérete szerint új szoftverük minden eddig látott játéktól eltér, nem rendelkezik majd főmenüvel, hanem valamilyen új módon fog működni.

Mivel a szoftver folyamatosan online kapcsolatot igényel, a világ, amelyben játszódik, állandóan változik. Bevetésen a vadon mélyén, vagy a városban, esetleg más bolygókon kutatva és gyakorlatilag bármikor közbejöhetnek olyan lehetőségek, amelyek azelőtt még nem voltak elérhetőek.
Ezáltal is még egyedibb lesz a kaland, amit átélsz, pláne, ha azt közösségben teszed.
Ezen a ponton a játék nagyon hasonló elveket képvisel, mint az MMO játékok, például a World of Warcraft, mely pont az ilyen kalandok egyedi mivoltát tudta elsajátítani, játékosok millióit megbabonázva vele.

Ám a Destiny lehetőségei nem merülnek ki a közösségi elemekben, hiszen egy játékos számára is rengeteg élvezetet tartogat: a hatalmas felfedeznivaló város, melyben járműhasználat és számtalan elérhető mellékküldetés, rejtett tartalom található, csak egy töredéke annak a világnak, amit a szoftver nyújt. A városon túl ugyanis megszállták a bolygót az idegenek, akiknek hála rengeteg veszély leselkedik ránk odakint.
Ez pedig még mindig nem minden, hiszen több bolygót is beutazhatunk, és ha ezt kombináljuk a folyamatos online frissítésekkel, a lehetőségeink közel végtelenek.

A legjobb azonban, hogy a szoftvert ennyi netes támogatással sem átkozták meg előfizetéses rendszerrel: nincs se havidíj, se egyéb rejtett költség.

Ez persze még egy folyamatosan bővülő univerzummal együtt is többet tesz ki egyetlen játéknál.
Mivel a Bungie és az Activision szerződése 2019-ig nyúlik ki, a Destiny nem egyik pillanatról a másikra, a boltok polcaira kerülve fog kiteljesedni, hiszen a pletykák már most legalább négy megjelenésről szólnak.
Ezek közül az első már jövőre megérkezhet, és PlayStation 3 és Xbox360 mellett PlayStation 4-re, valamint feltehetőleg a következő Xboxra is meg fog jelenni.
Bár a kurrens generációs gépek az első fejezetet még elbírják, kétségtelen, hogy nem fogják tudni végigkísérni az univerzum teljes élettútját, így annak kiteljesedését egészen biztosan nextgen gépen tudjuk átélni.
A Destiny-ről még nem tudunk túl sokat, ám az biztos, hogy valami olyan lesz, amit még nem tapasztalhattunk.

Ha a Bungie csak a felét meg tudja valósítani annak, amit elterveztek, akkor a jövő évi megjelenéskor valami olyat fogunk megtapasztalni, amit bátran hívhatunk igazi újgenerációs élménynek, amely pontosan bemutatja az ipar fejlődésének irányát.

rolmanus





Assassin's Creed IV Black Flag

Március elején, némi információs szivárgást követően hivatalossá vált, hogy sorszámozott epizóddal, markáns újítások kíséretében folytatódik a Ubisoft sandbox műfajában fogant sikersorozata, az Assassin's Creed. Az idén ősszel megjelenő, négyes számot és **Black Flag** alcímet magán viselő alkotás megvalósulása ismét grandiózus erőket mozgat meg a franciák égisze alatt terebélyesedő játéknagyhatalomban. A produkció nem kevesebb, mint nyolc stúdió legénységét veti be a mű elkészítéséhez, köztük a bukaresti, kijevi, montpellieri, szófiai, quebec-i, annecy-i és szingapúri egységeket. A masszív kollaboráció keretében minden gárda a játék más és más összetevőjét hozza tető alá.
A fejlesztések egyébként már 2011 közepén elkezdődtek a montreali műhelyben, ahol a készítők bevallása szerint egy minden szemszögből hiteles kalózjáték megalkotása volt az eredeti célkitűzés. Sztereotipikus sallangoktól, vállon pöffeszkedő papagájoktól, vérszomjas óriáspolipoktól és egyéb hollywoodi giccsektől mentes formában szeretnék elénk tárni a 18. század elején aranykorát élt, méltán legendás univerzumot.
Kalandjaink zömének ezúttal a sorozat által mostanáig érintetlenül hagyott Karib-tenger térsége ad otthont az Úr 1715. évében.

Az újonnan célba vett történelmi korszakból egyenesen következik, hogy a játékosok által irányított karakter is új lesz, akit ilyen-olyan családi kötelékek fűznek korábbi nevekhez a sorozatban. Újdonsült emberünk, a brit-nemesi gyökerekkel rendelkező Edward Kenway annak a Connornak a nagyapja, akit az előző részben terelgettünk kalandjai során, illetve apai szálon kötődik a templomosok sorát gyarapító, Haytham Kenway-hez, kinek neve szintén ismerős lehet az Assassin's Creed hármas epizódjában elmerülők számára. Edward mesterségét kettősség jellemzi. Kalóz és bérgyilkosi hivatástudat fonódik egymásba, cselekvéseinek tárháza így hát bőségesnek ígérkezik. Az öldöklés mellett lopakodás, felfedezés, vadászat, elveszett kincsek felkutatása illetve könnyed haszonszerzés szándékával elkövetett zsákmányolás tartozik majd napi rutinjai közé.
Edward barátunk kifejezetten színes jellemábrázolással büszkélkedhet, hiszen más-más habitust követelnek majd tőle meg a fentebb említett szerepkörök. A hajók ostrománál felpörögnek az események, lövünk-szúrunk, akit érünk, míg az egyetlen személyre irányuló orgyilkosságok türelmet, kifinomult képességeket igényelnek.
Osonunk, majd egy elegáns mozdulattal hátba szúrjuk a kiszemelt áldozatot, annak csinos hölgyét pimaszul karonfogva pedig feltűnés nélkül vegyülünk el a körülöttünk kavargó népi csődületben.

A játék második központi figurája egy bárka lesz, amely a mókás hangzatú Jackdaw, azaz Csóka nevet kapta a szent keresztségben. Festői szigeteket nyaldosó vizek rettegett ikonjaként írjuk be őt a történelembe, hozzákötve szorosan viszont többnyire nem leszünk. Partok közelébe érve, Edward szabadon távozhat majd méretes lélekvesztőjének fedélzetéről, hogy úszva közelítsen meg különféle szigeteket, vagy hullámsírba vonult hajók roncsai felé vegye az útirányt.
A víz alatti részeknél sem árt majd óvatosnak lennünk, mert a cápáktól hemzsegő közegben könnyedén a ragadozók prédájává válhatunk. Külön említést érdemel, hogy Jackdaw bizony tuningolható lesz, tehát újabb fegyverekkel és képességekkel készíthetjük fel a nagyobb tengeri ütközetekre. Extra fegyverekkel, például aknákkal, vagy ágyuk egész sorával növelhetjük a kalózbárka nélkülözhetetlen csapásmérő tűzerejét.
A tenger köztudottan kemény üzem, a kalózokra szünet nélkül több fronton is veszély leselkedik. A véres összecsapásokat szerencsésen túlélőknek még az elgorombuló időjárási viszonyokkal is számolniuk kell, amelyek ugyancsak hajlamosak károkat tenni a hajó rendszeresen megfogyatkozó populációjában. A fedélzeten elesett falkatagjainkat a Brotherhoodból átemelt toborzási szisztéma révén pótolhatjuk, ami egyike lesz Edward kapitány szükségszerűen ismétlődő feladatainak. A vezényletünk alatt szolgáló társainkat egyébként saját kezűleg tudjuk hadba küldeni és ruházataikat tetszőlegesen cserélgetni.
A készítők bálnavadászat lehetőségével teszik szórakoztatóbbá a nyílt vizeken eltöltött üresjáratokat, melynek köszönhetően fontos nyersanyagok birtokába juthatunk. Vadászni persze szárazon is módunk nyílik, sőt, a távcsövünknek hála, már kilométerekről felderíthető lesz a szigetek flórája-faunája, domborzati viszonya.
Ez a jótékony szolgálatot teljesítő optikai módszer ugyancsak latba vethető lesz a felségvizeinken felbukkanó hajók beazonosításánál. A meghosszabbított látásunknak hála már előre megtervezhetjük támadásaink erejét, módszerét, miután felmértük a lehetséges áldozat veszélyességi fokozatát, sokat érő rakományainak várható értékét. Többféle módon intézhetünk támadást a hajók legénysége ellen, ezt mindig az adott szituáció fogja hozni magával.

Edward mindkét mestersége szorosan a fegyverekhez láncolja, ezért azok egész kis arzenálját forgathatja mesteri vénával. Lőfegyver és penge leosztásokkal operálhatunk, ráadásul ezeket párban is használhatjuk, két kard, vagy akár kettő-négy pisztoly felállásban. Lesz még nálunk csáklya, köpő-









cső, és visszatérnek a ruha rejtekéből megvillanó pengék is. A történelmi hitelességet olyan, a valóságban is létezett legendás személyek felbukkanása koronázza meg, mint Feketeszakáll, Benjamin Hornigold, vagy a hölgyek táborát gyarapító, Anne Bonny. Mellettük teszi még tiszteletét a kalóz szimbólummá vált halálfejes zászló szellemi atyja, Calico Jack, valamint, a rettegett Charles Vane. Impozáns listával erősít tehát a játék a realitás frontján, távolságot tartva olyan klisészerű dekorációs maszlagoktól, amiket a hatásvadász filmekben láthatunk, nagy adag sziruppal nyakon öntve.
Az Assassin's Creed IV nem édes akar lenni, hanem hiteles. Amiről viszont még nem esett szó, az a multiplayer szekció, ami napjaink sikerjátékainak elengedhetetlen, szavatosságot növelő, masszív komponense.
Örömmel jelentjük, hogy ez a felvonás sem szenved majd a hiányától, bár a többszereplős móka egyelőre úgy tűnik, hogy jellemzően a szárazföldre korlátozódik majd.
Lesznek azonban újdonsült módozatok, amikről egyelőre nem tudunk konkrét információkat megosztani, várjuk, hogy a témában megeredjen végre a készítők nyelve.
Amit viszont tudni lehet, hogy a multiplayer módozat kooperatív és kompetitív felállásban egyaránt játszható lesz.

Az egyik legfontosabb momentum, hogy a bejárható terep minden eddiginél monumentálisabb méreteket ölt, szignifikánsan nagyobb szabadságérzetet keltve a játékosokban, mint eddig bármelyik epizód.
A készítők elmondása szerint a teljes térkép már az elején nyitva áll majd a kalandvágyók előtt, így valódi értelmet nyerhet a „szabadság" kifejezés. Nem válik vontatottá, vagy a töltések miatt túlzottan darabossá az olykor magas oktánszámon pörgő cselekmény.
Napjaink trendi sandbox stílusának abszolút sajátja a kötetlen játékmenet, melyhez igazodva mi dönthetjük majd itt is el, hogy éppen hol és mivel csapjuk agyon az időt.
A bejárható területek változatosságát a készítők három létező város és mintegy ötven további helyszín lemodellezésével kívánják elérni. Havannában spanyol, Kingstonban angol, Nassauban pedig kalóz kultúrjegyekkel megfertőzött atmoszféra várja főhősünket, ahol visszaköszönnek a tetőkön mászkálós, ugrándozós játékelemek.
A kampány nagyjából hatvan százaléka zajlik szárazföldön, a maradék negyven százalékot pedig viszi majd a kiemelt hangsúlyt kapó tengeri szekció. Kalandos utazásunk dzsungeleken, ősi maja romokon, várakon, ültetvényeken, kókuszpálmákkal szegélyezett egzotikus szigeteken, halászfalvakon át vezet, ám ha éppen kedvünk szottyan, akár habok alá merülve eredhetünk sekélyebb vizek mesés kincseinek nyomába.
A hitelesség kedvéért a készítők valós adatokkal és odaadó kutatómunkával támogatják meg a virtuális rekreációs folyamatot, ezzel biztosítva a korhű megjelenést a képernyőn elénk táruló városok számára.
A Ubisoft egyébként „fókuszpontnak" nevezi a felfedezést, amely kulcsfontosságú szerephez jut az Assassin's Creed IV-ben.
A vadonatúj, tengerre szánt Horizon-rendszer dinamikusan fogja kezelni például a mellékküldetések, a kereskedő hajók, megmentendő kalóztársak, vagy a levadászandó bálnák felbukkanási helyét és idejét.
Abstergo nélkül nincs Assassin's Creed játék, ám a Desmond-féle szál elvarrása után egy laza csavarral mi, játékosok leszünk azok, akik a múltba révedve kutakodunk Edward múltja után. Nincs tehát megnevezett központi karakter, minket von be a történet, egy, az Abstergo Entertainment berkein belül tevékenykedő kutató személyében. Érdekes, mert elmossa az eddig felrajzolt határvonalakat, bár a játék gyártásvezetője elmondta, hogy Desmond és az ő hagyatéka azért valamiképpen most is visszaköszön majd a játék során.

A produkció technikai oldalán az Assassin's Creed III alatt bemutatkozó AnvilNext engine teljesít szolgálatot. A választott grafikus motor képes hatékonyan együttműködni a jelen- és következő generációs konzolok képviselőivel egyaránt, a fejlesztőknek tehát sokkal kevesebb idejébe, valamint erőfeszítésébe (nyilván pénzébe is) telik megalkotni a nagy volumenű produkciót.
Csak egyetlen technológiát kell ügyesen igába hajtaniuk, ami valamennyi verzió esetében optimális teljesítményt nyújthat.

Az Assassin's Creed IV: Black Flag érkezni fog PlayStation 3-ra, Xbox 360-ra, Nintendo Wii U-ra, PlayStation 4-re és várhatóan a még bemutatás előtt álló next-gen Microsoft konzolra, valamikor október-november magasságában. Úgy gondoljuk, hogy a Ubisoft most is becsülettel kivágja a rezet, pénzt, erőforrást nem sajnálva kísérel meg egy méltó számozott folytatást fabrikálni egyik legnépszerűbb sorozata számára.
Láthatóan nem tartanak az újításoktól sem. Növelik és nyitják a bejárható terepek méreteit, határait, továbbá vízre viszik a cselekmény tetemes hányadát, miközben megpróbálnak történelmileg hitelesek maradni a játékosok felé. Ehhez vegyük hozzá a töltési idők minimálisra csökkentését, minek hála sokkal folytonosabbá, gördülékenyebbé válik a történetvezetés.
Az új generációs gépeken futó változatok fizikai modellje, grafikája és közösségi funkciója lesz fejlettebb a kurrens nemzedék verzióihoz képest. Nem kis fába mélyesztették a fejszét ismét a franciák, de eddig nincs okunk kételkedni a játék minőségét és monumentális tartalmát illetően.
Lesznek benne létező városok, óriási bejárható, változatos területek, számtalan mellékküldetés, felfedezés, kaland, veszély, vérontás, mesés kincsek, csinos hölgyek és amit csak egy jó nevű kalóz éppen megkívánhat.
Ha a tálalás is olyan pazar lesz, mint a kitárgyalt belbecs, akkor a jelenkori konzolozás egyik legemlékezetesebb durranása lehet.

FutuRetrO





BATTLEFIELD 4

Rettegő kétség és félelem. Kimondhatatlan fohászok, aggodalmak, bánatok követték az ezredet. Ez volt a nők háborús adója... mert a háború, mindenkit megadóztat: a férfiaktól a vérüket veszi el, a nőktől pedig a könnyüket. - William Makepeace Thackeray

A vihari előtti csend…

Ugyan három magazinnal ezelőtt már elköszöntem tőletek a beharangozóban, azonban mégsem telt el úgy egyetlen hónap sem azóta, hogy ne számoltam volna be nektek az aktuális hírekről, vagy fogalmaztam volna meg kritikát egy-egy videojáték kapcsán. Egyszerűen nem tudok elszakadni a konzolos közösségtől, a publikálástól – *kinek legnagyobb örömére; mások legnagyobb bánatára*. Ezen sorok írása előtt éppen néhány perccel küldtem át Balázsnak a Sly Cooper: Thieves in Time, valamint a Tiger Woods PGA Tour 14 tesztjeimet és már ültem is volna neki az Injustice: Gods Among Us-nak, mikor jött a telefonhívás...

A négy oldalasra tervezett doksit a rövid beszélgetést követően bezártam - tök üresen, csupán a NetherRealm Studios játékának nevét tudtam bepötyögni – és valami egész másba kezdtem bele.

Hogy miért? Nos, azt hiszem, időközben már Ti is rájöttetek (ha más miatt nem, akkor szívdöglesztő grafikusunk, Veronika munkája miatt -, hogy az elkövetkező négy oldalban arról a stuffról fogok szót ejteni, amelynek tizenhét perces gameplay videójától már hetek óta forrong a legtöbb (videojátékos) fórum.

… az első dörgés…

A **Battlefield 4**-et az idei GDC-n leplezték le a nagyközönség előtt: a bejelentés után az újságírók úgy - jobb szót egyszerűen nem találok rá - *másztak* elő a sajtótájékoztatóról, mintha a Twilight saga utolsó részét szenvedték volna végig egy IMAX-ben.

Az igazság ráadásul nem is áll olyan messze ettől az állítástól, hiszen a gameplay videóval is megfűszerezett hivatalos bemutatkozást a Föld két különböző pontján, egy időben bonyolította a DICE.

Az amerikai zsurnaliszták a San Francisco-i Metreon filmszínházban, míg az európai ballonkabátosok a stockholmi Skandia moziban csodálhatták meg a 2013-as év egyik legnagyobb durranásaként számon tartott Battlefield negyedik felvonását.

Az ott elhangzott információik - és az egyelőre rendelkezésre állóak is szinte kivétel nélkül - a single player kampányra helyezték a hangsúlyt.

Úgy gondolom, nem véletlenül - vagy ne adj Isten, a multiplayer korai fázisai miatt - választotta marketingstratégiának ezt az irányt a DICE. Ha emlékeztek még, anno a Battlefield 3 esetében is legelőször az egyjátékos módozatot tolták az arcunkba: áradoztak róla bőven, ígértek mindent, ami csak tőlük tellett, aztán, megjelent a stuff…

… és érkeztek is egyből a kritikák.

A Battlefield 3 egyjátékos kampánya… hogy is fogalmazzak… még rajongói szemmel is elég sok kivetnivalót hagyott maga után. Rövid volt, unalmas, klisékkel teli, ráadásul mellőzött mindent, amitől Battlefield lett volna. Ha nagyon egyszerűen szeretnék fogalmazni, kaptunk egy szerényebb Call of Duty-klónt, ami a minden évben megjelenő széria mellett labdába sem rúghatott.

„Tényleg úgy éreztük, hogy mindent jól csináltunk… talán éppen emiatt sokkolt minket az a rengeteg negatív hangvételű blog- és fórumbejegyzés, teszt és levél, amelyet a







Battlefield 3 single player kampánya miatt kaptunk" - ezt mondta Lars Gustavsson, a Battlefield 4 kreatív rendezője, aki hozzátette: ezúttal másképp álltunk hozzá a dolgokhoz, kritikusabbak voltunk önmagunkkal szemben is.

Hogy ez mennyire *igaz* kifakadás és bűnbánás, azt majd az őszi megjelenés igazolja, mindenesetre ismét kaptunk egy raklapnyi ígéretet: „a történet mély és tartalmas lesz, amely építkezik majd mindazon elemekből, amelyek például egy regényt lebilincselővé, letehetetlenné tesz." Gustavsson kiemelte a dramaturgia és a személyiségjegyek fontosságát, valamint beszélt a háború reális megközelítéséről is. „A játékosoknak már elegük van abból, hogy egyszemélyes hősként nyerjék meg a háborúkat.
Azokat a háborúkat, amelyek a valóságban örökre nyomott hagynak az emberben… a csatatéren meghaltak családjaiban és a fegyverek ropogásának elnémulását még megélő veteránokban egyaránt. Mi nem akarunk azon az ösvényen járni, mint mások - *itt a Call of Duty szériára gondol*.
A sajátunkat keressük, amely úgy meséli el egy háború történetét, ahogyan az valójában is *megtörténik - szimpátia a Spec Ops: The Line-al -*, miközben a Battlefield-re jellemző területi és döntési szabadságot sem mellőzük a sztoriból."

A beszéd szép, az ígéret impozáns, és ha megvalósul, valóban az egyik legjobb játék lehet majd a Battlefield 4. Így lesz-e? Nehéz megmondani, mindenesetre a tizenhét perces gameplay videó már szolgáltathat némi betekintéssel ezzel kapcsolatban.

… a villámcsapás…

A sajtótájékoztatón bemutatott küldetés, a „Fishing in Baku" rögtön filmes megoldással, méghozzá flashbackkel nyit: a fejlesztők azonnal a cselekmény csúcspontjába hajítja a mit sem sejtő nézőt, majd jön a flashback és ugrunk tizenhárom percet az időben, visszafelé.

Már ettől a néhány képsortól is konkrétan leesett az állam, sőt, a videó első megtekintése után rákötöttem a laptopomat is a









mérhetetlen képátmérőjű LED TV-mre, hogy legalább egyszer (végül aztán kétszer) lássam a Battlefield 4-et mozgás közben, 1080p-s felbontásban - de erről majd később.

Bonnie Tyler: Total Eclipse of the Heart muzsikája és az éppen a tenger mélyére süllyedő autóban zajló események több mint meggyőzőek, főleg annak függvényében, amit fentebb olvashattunk a rendező úrtól. Ebben a jelenetben ismerkedünk meg Irish-sal, Packkel, Dunn őrmesterrel és természetesen a játékos által irányított karakterrel, Reckerrel, akik a halállal néznek farkasszemet ezekben a szörnyű percekben.
Az őrmester, akinek a lába beszorult az ülés alá, fegyvert nyom a kezünkbe, hogy a szélvédőt kilőve legalább magunkat mentsük… és miközben mi remegő kézzel nagyjából célra tartunk, elindul a vita, az ordibálás, amelyet Dunn tör meg végül a következő szavakkal: *Lőj! Ez parancs volt!*
És mi meghúzzuk a ravaszt, miközben az őrmester elcsukló hangját halljuk: „Nem akarok erre a számra meghalni…"

Pánik, félelem; parancsmegtagadás- és vagy követés; zűrzavar: olyan emberi érzések, viselkedéstípusok ezek, amelyekről elhinnék, hogy egy ilyen szituációban eluralkodnának rajtunk.

Hatásvadász? Mindenképpen az, viszont a tálalása fenomenális lett, ahogyan az ezt leszámítva látott tizenegynéhány perc is. Dunn őrmestert egyszer megmentjük a küldetés alatt - amputáljuk a jobb lábát egy vadászkéssel -, de másodszorra már elbukunk. Ahogyan Gustavsson fogalmazott: „a háborúban lövések dörrenek el, és ahol fegyverek vannak, ott halál is van"

A megtapasztaltak alapján tehát korrekt is lehet a történet, bár következtetést levonni pár percből badarság és amatőr dolog lenne. Minden fejlesztő a legjobb villanásokat pakolja bele az előzetesekbe, így veszélyes csupán ez alapján ítélkezni, főleg már most: én azt mondom, várjuk meg a megjelenést, játsszuk végig a játékot és majd utána nyilatkozzunk arról, milyen volt a sztori…

… addig azonban még nézzünk vissza erre az ominózus gameplay videóra, hiszen más megközelítésből is vizsgálódhatunk.
A Battlefield 4 alatt a Frostbite 3.0-ás motor duruzsol majd, a rombolásért pedig a Destruction 4.0 lesz felelős. Nehéz szavakkal leírni azt, ami a szemünk elé tárul, mégis, az audiovizuális mámor érezhetően nem üt akkorát, mint az Xbox Classic – Xbox 360 esetében. Persze minden részletesebb, élesebb, élethűbb, de ezeknek az alapjait - kicsivel butább megjelenésben -, már láthattuk megannyi AAA kategóriás játékban.
Ennek ellenére lenyűgöző, ahogyan a szél megmozgatja az apróbb tárgyakat, ahogyan megkavarja a homokot, és ahogyan társaink ruházatába is bele-beletép. A fény-árnyék játékok még sohasem voltak ennyire valósá-gosak, az arcokon pedig apróbb, finomabb érzelmeket is leolvashatunk, mint eddig bármikor. Köszönhető ez annak, hogy mindkét motor már következő-generációs technológia, így maga a videó is számítógépen futott. Ebből következik az, hogy a jelenlegi konzoljainkon biztos, hogy nem lesznek ilyen







textúrák, fények és fizika se. Ezt akár könyvelhetitek is, emiatt hőbörögni is felesleges… talán PS4-en és a még be sem jelentett új Xboxon kapjuk meg olyannak, amilyennek most látjuk, de kis hazánkban kinek lesz már az első napon következő generációs gépe?

… és végül elered az eső.

Mit tudunk tehát a Battlefield 4-ről? Előreláthatólag 2013 őszén fog megjelenni Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra, PlayStation 4-re és valószínűleg az új Microsoft gépre is.
Az ígéretek szerint kipofozzák a single player kampányt, méghozzá úgy, hogy a következő Call of Duty-nak is keresnie kelljen az állát: belepakolják a sokak által kért drámát, az igazi Battlefield-hangulatot - utóbbi azt jelenti, hogy hatalmas pályákat kapunk, amelyeken járműveket is használhatunk majd, igény szerint, valamint a csapat többi tagját is utasíthatjuk majd pár egyszerű parancsra -, és mindemellett kellőképpen hosszú szórakozást biztosít majd a fejlesztők szerint.
A multiplayerről egyelőre alig tudunk valamit, de ezt a szegmensét nem igazán szokta elrontani a DICE, így mi sem aggódunk igazán. Annyit már egyébként rebesgettek, hogy nagyobb hangsúlyt fektetnek a tengeri hadviselésre, valamint keményen fellépnek majd a csalók ellen is (az eSportról beszélnek mostanság elég sokat a Kockáék)

Szóval egyelőre ennyi, mi lelkesen várjuk az újabb információkat és természetesen a megjelenést is: amint megtudunk valami brékinget, egyből szólunk nektek.

Dzsek



Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő 2013. április 29. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 29-én adtok fel, az is érvényesnek számít.
Csak az újságból kivágott, 30-as számmal ellátott kupont fogadjuk el!
Dimag és App Store rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket és az esetleges kívánt platformot tárgyként is a megfejtések mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

CENEGA Hungary nyereményjáték!

1db Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 (PS3)
1db Injustice: Gods Among Us póló (méret: M)



Kik a fejlesztői az Injustice: Gods Among Us c. játéknak?

Sony Southeast and Central Europe nyereményjáték!

1db The Ratchet & Clank Trilogy
1db Medieval Moves
1db PS All-Stars Battle Royale





Mi a neve Sly kedvesének?

PlayON Magyarország nyereményjáték!

1db Anarchy Reigns (X360)
3db Assassin's Creed III póló (méret: XL)




Mi a neve a Sniper: Ghost Warrior 2 főhősének?

Magnew nyereményjáték!

1db WWE '13 (PS3)



Ki álmodta meg a The Walking Dead világát?

Stadlbauer Kft. nyereményjáték!

1db LEGO City: Undercover (Wii U)
1db LEGO City: Undercover - The Chase Begins (3DS)




Sorolj fel legalább három filmcímet, amelyeknek már van LEGO-feldolgozása!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Nyerteseink figyelmébe:
A budapesti lakosú nyertesek a nyereményüket névre szólóan a Console Corner üzletében vehetik át, az aktuális lapszám megjelenését követő első hét után. Vidéki nyerteseinket emailben is értesítjük, ezért kérjük, olvashatóan adjátok meg az elektronikus postacímeteket. A felkeresés azért szükséges, hogy az illető kiválaszthassa a nyereményének az átvételi módját, ami lehet futár, vagy ingyenes postai és személyes (a budapesti Console Corner üzletében) átvétel.

Kiss Dávid (Dabas), Zelei Áron (Tatabánya), Pokornyi Krisztián (Budapest), Vetró-Hargitai Róbert (Mór), Matecsik László (Budapest), Venczel Tibor (Papkeszi), Bihari Zsófia (Budapest), Csider István (Szolnok), Orbán Erzsébet (Budapest), Tankovits Ádám (Budapest), Takács Krisztián (Doboz), Maglai Jakab (Budapest), Marosi Zsuzsanna (Budapest), Hursán Zsolt (Békéscsaba), Vajda Katalin (Hatvan), Páll Dániel (Debrecen), Pass Ferenc (Szombathely), Szivák Szabolcs (Orosháza), Csepcsányi Zsolt (Heves), Kálló Tímea (Kövegy), Polyák László (Budapest), Tasnádi Szabolcs (Kőszeg), Agócs László (Jászladány), Kása Tibor (Kecskemét), Hadnagy András (Budapest), Bezsella János (Karcag), Kovács László (Előszállás), Bakonyi Péter (Budapest), Molnár László (Kaposvár), Balczó István (Jászárokszállás), Bedő Zoltán (Budapest)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZIN 30. SZÁMÁT! KONZOL

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Megéri mert:

12 lapszám
Postával: **8.900 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** **

6 lapszám
Postával: **4.900 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** **

- pénzt spórolsz vele
- nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*- két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**



Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

Előfizetési szándékodat jelezd a kiadó postacímén (Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2), vagy az elofizetes@konzol.eu email címen.

Futárszolgálaton keresztül is előfizethetsz, ez esetben 500 Ft-tal több mindegyik előfizetés, cserébe viszont nem kell utalással bajlódni, a futárnál kell kiegyenlíteni a választott előfizetés díját. A lapszámokat ezen kívül postai úton küldjük ki.

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható ajándékként.
** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	**5**	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	**4**	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	**3**	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	**2**	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	**1**	Mi se értjük, miért tettük be…

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft*****-os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban. (A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)
**** Egy lapszám esetén 235 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A Konzol Magazin összes megjelent évfolyamát, mindössze 4000 Ft*-ért vásárolhatod meg!

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!



A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 2000 Ft**-ért vásárolhatod meg!



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 2000 Ft**-ért vásárolhatod meg!



A postai feladás árai rajtunk kívülálló okok miatt módosulhatnak, ezért azok változásának jogát a kiadó fenntartja.
Amennyiben ez szükségessé válna, megrendeléskor tájékoztatást küldünk ki a megrendelőnek emailben.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Személyes átvétel vagy futárszolgálattal történő szállítás kérhető.
A futárszolgálat díja a Konzol Magazin összes eddigi évfolyamára a csomagáron felül 3000 Ft.
** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

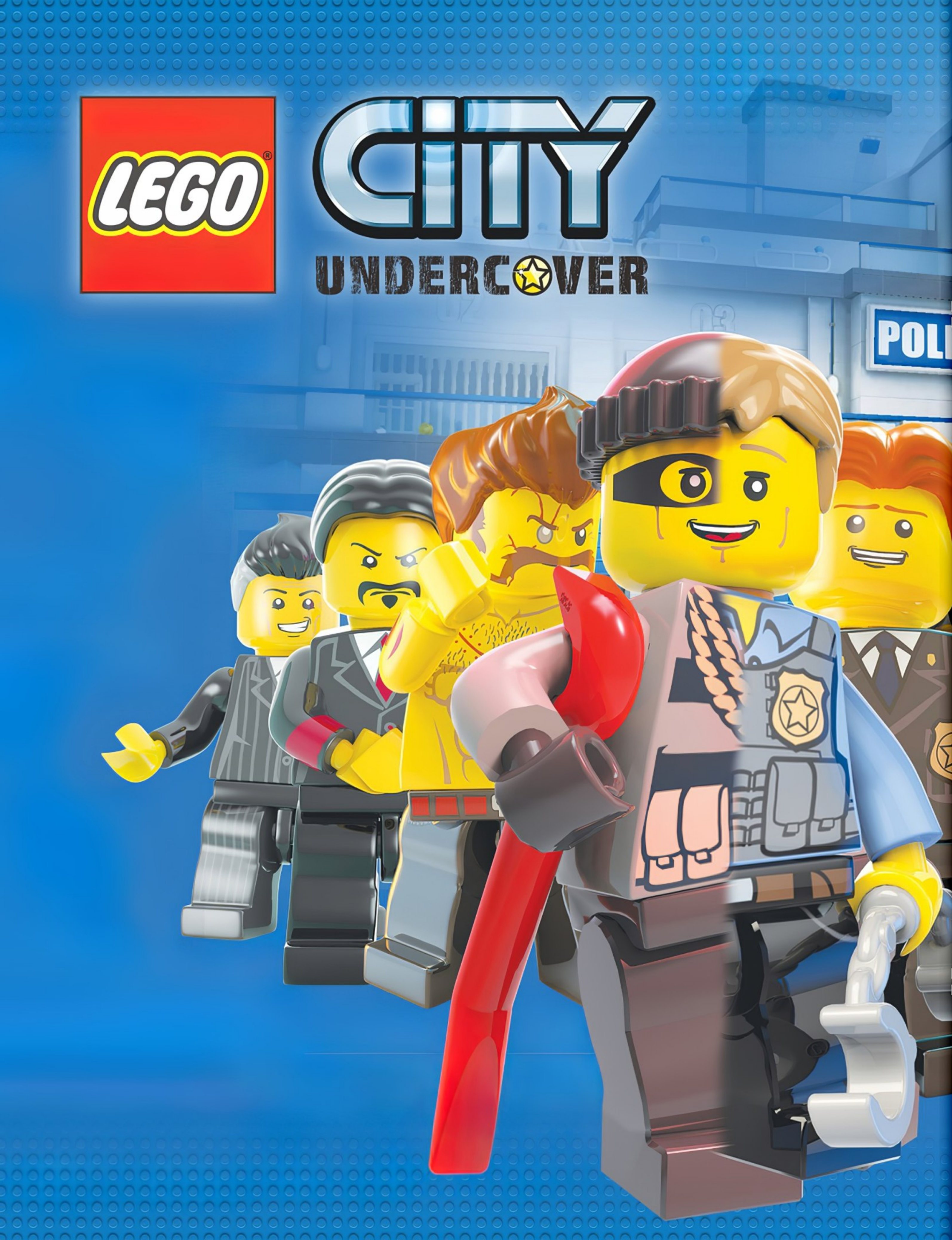
Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!
Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft	5 db 2000 Ft	3 db 1000 Ft
	Postával: 1000 Ft*	Postával: 800 Ft*
Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1000 Ft*

Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*

Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatársunknak a helyszínen is fizethetsz.


LEGO
CITY
UNDERCOVER
POLI



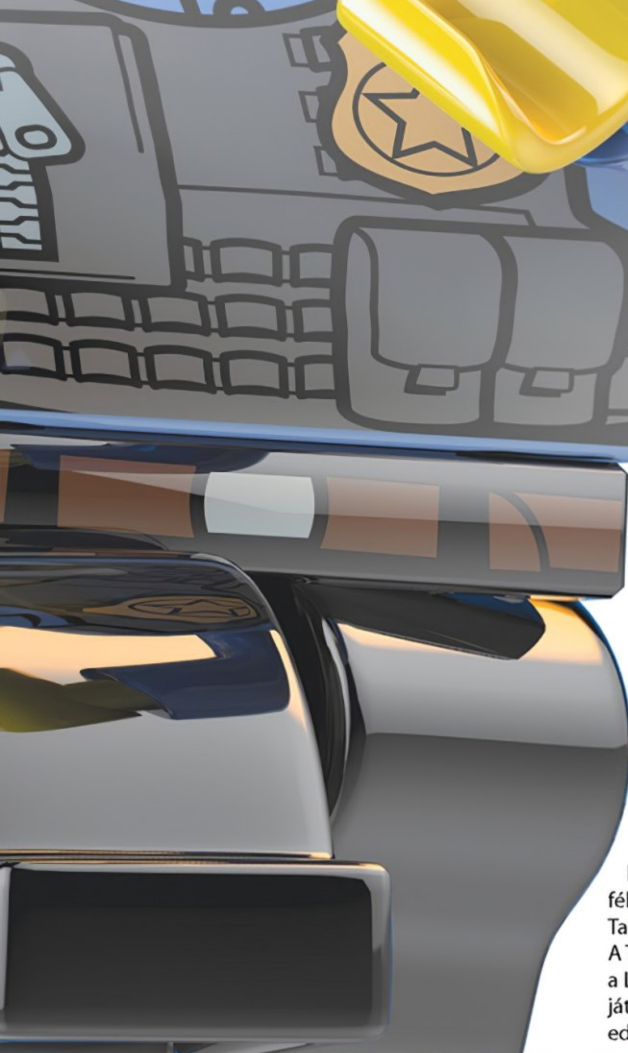
Chase McCain? Ő a legjobb! Egy legenda! *Kitartó, agyafúrt, erős és van humora. A nők imádják, a gyerekek felnéznek rá. Igazi tökös zsaru! Nem véletlen, hogy csak ő tudta elkapni LEGO City leghírhedtebb bűnözőjét, Rex Fury-t.*

Úgy hallottam, miután volt az a szerencsétlen eset a barátnőjével, Nataliával, Chase McCain elhagyta a várost, ám a pletykák szerint most visszahívták. Nem csoda, hogy rá gondoltak.

LEGO City-ben elharapózott a bűnözés, a közbiztonság gyakorlatilag megszűnt, itt már csak a legjobb segíthet. És Chase McCain a legjobb!

Én minden bűnöző helyében elkezdeném csomagolni, mert ha egyszer Chase McCain üldöz, soha egy perc nyugtod nem lehet! LEGO City söpredéke reszkess, a törvény hamarosan visszatér!





Ki az, aki gyerekkorában nem szeretett legózni! A LEGO talán a legszórakoztatóbb hagyományos játék, amit valaha megalkottak. Az ember leül, építkezik, nézegeti a különböző alakú és színű kockákat, egymáshoz illeszteti, majd szétszedi őket, tervez, vagy csak éppen spontán egymásra dobál dolgokat, kinek milyen kedve van. Viszont ha komolyan nekiállunk, az építőkockákkal olyan dolgokat hozhatunk létre, amelyeknek csak a fantáziánk szabhat határt. Meggyőződésem, hogy a LEGO nemcsak gyerekeknek szól, hanem kreatív örökifjaknak is. Egy tipikusan olyan játék, amiből nem lehet kinőni. A LEGO időtlen szórakozás, amely egyesíti magában a jó fajta játék minden pozitív tulajdonságát. Kisgyerekkorban fejleszteti a kézügyességet, a képzelőerőt, miközben rendkívül szórakoztató. Érettebb korban pedig megnyugtató kikapcsolódás saját gyönyörűségünkre építgetni dolgokat. A videojátékos cégek hamar felismerték, hogy a Legóban kiaknázatlan lehetőségek rejlenek. A kezdeti ilyen-olyan félresikerült próbálkozások után a Traveller's Tales vette kézbe a LEGO játékok fejlesztését. A TT pedig rájött, hogy pusztán önmagában a LEGO dizájn még nem tesz sikeressé egy játékot. Ahhoz kell valami plusz, valami eddig szokatlan. A TT tehát gondolt egyet, és sikeres filmekkel, sorozatokkal ötvözte a jellegzetes LEGO világot. Így született meg az elmúlt évek egyik legjobban sikerült LEGO-s videojáték sorozata. Kaptunk Harry Potter-t, Gyűrűk Urát, Csillagok Háborúját, Batmant, Indiana Jones-t, Karib-tenger kalózait stb. És ami a legjobb, hogy ezek a játékok nem is sikerültek rosszul. Egyrészt áthozták a filmek eredeti hangulatát, miközben vegyítették őket a legózás nosztalgikus érzésével. Másrészt a TT nyakon öntötte mindezt humorral, így azt az érzést keltve, hogy ezek a LEGO videojátékok nem veszik magukat véresen komolyan, és parodizálva, kifigurázva mutatták be az ismert történeteket. A sikerrecept készen volt, a habot a tortán a tartalom és a játszhatóság magas foka jelentette. Nyugodtan mondhatjuk, hogy a TT műhelyéből minőségi LEGO játékok jöttek ki. Így aki szeretett vagy szeret legózni, és még az említett sorozatokat is bírta, az bátran neki állhatott az elektronikus változatoknak is.

A **LEGO City: Undercover** minden szempontból különleges darabja a LEGO sorozatnak. A programozó csapat továbbra is a TT, a kiadó viszont ezúttal a Nintendo, ezért könnyen elképzelhető, hogy exkluzív Wii U cím marad, más gépekre nem teszi tiszteletét az anyag. A Nintendo felismerte, hogy a sorozatban vannak még lehetőségek, és egy nagyon ügyes lépéssel a LEGO City: Undercover-ben olyan irányba vitte a sorozatot, amely sikerre van ítélve.
Az eddigi film licenszek nagyon jól működtek, most azonban az LCU egy új, magasabb szintet képvisel. A legújabb LEGO játék nem kötődik filmekhez, helyette egy teljes szabadon bejárható várost (LEGO City-t)







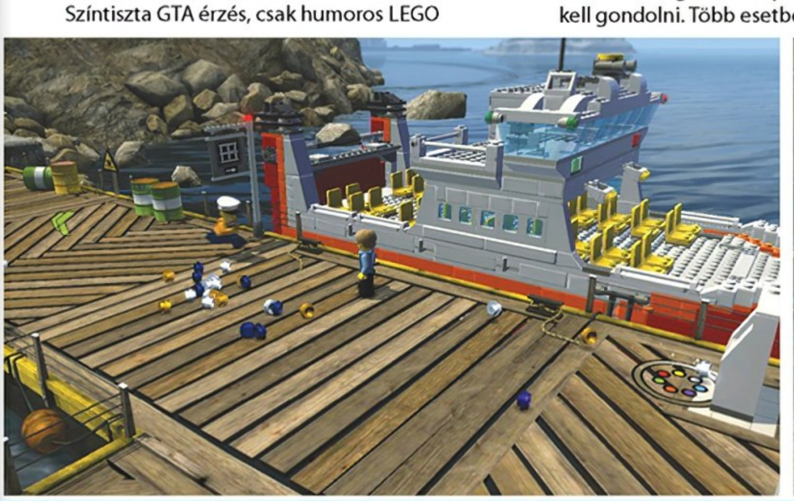


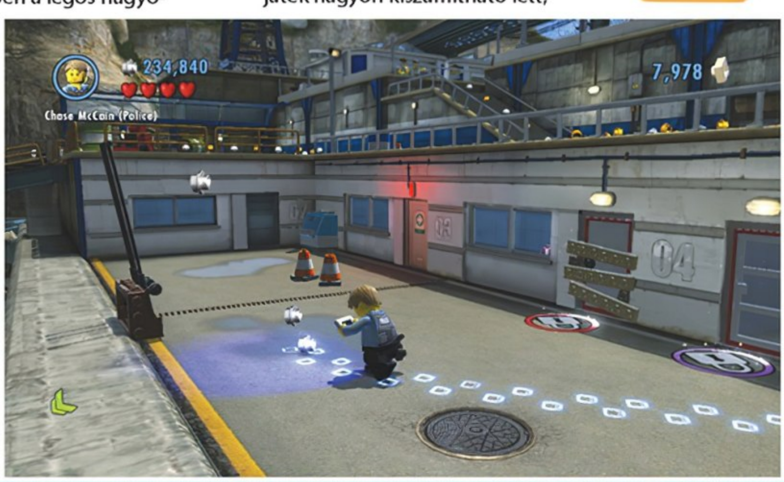
alkottak meg a készítők. Főhősünkkel Chase McCainnel lényegében kötöttségektől mentesen mászkálhatunk. Hasonló volt már a Batman 2-ben is, de itt még nagyobb szabadságot élvezhetünk. Az első trailerek után sokan a GTA-t emlegették, nem véletlenül. Ha a Rockstartól megvették volna a jogokat, nyugodtan lehetne a cím LEGO City: GTA. És ez egyáltalán nem baj! A GTA hihetetlen népszerű, a LEGO is üt, és ehhez még jön a jellegzetes Nintendo varázs. Ez pedig együtt egy kiváló játékot eredményez. Részemről különösen örültem a játéknak.
Tagadhatatlan, hogy a Wii U nincs könnyű helyzetben. Sajnos négy hónappal a megjelenés után nem árasztották el a gépet igazán ütős címek. Az eddigi felhozatallal személy szerint ugyan elégedett voltam, de a szélesebb közönség azért már nagyon várja az jobb programokat. A LCU nagyon kellett már. Végre egy kiváló játék, amely tarthatja bennünk a lelket a következő minőségi anyagok megérkezéséig.

Az eddigi LEGO játékokra jellemző kötött játékmenetet tehát felváltotta a szabadság, de azért attól nem kell tartanunk, hogy bedobnak minket a mélyvízbe, amiben aztán elveszünk. Elsőre amikor elkezdünk mászkálni LEGO City-ben lehet ilyen érzésünk.
A város hatalmas, méretét bármelyik GTA játék megirigyelhetné! A legnagyobb amerikai metropoliszokat idézik a helyszínek, láthatunk jellegzetes részeket New Yorkból, Los Angeles-ből és San Francisco-ból is.
Az elején az első órákban a lehetőségeket mérlegeljük. Elkezdjük bejárni a várost, autókat szedünk össze, és élvezzük a felfedezés örömét. Járműveket próbálunk ki, házakat nézegetünk, kerteket fedezünk fel, próbálunk minden magaslatra és dombra feljutni. Tényleg órákig lehet csak ezzel szórakozni. Színtiszta GTA érzés, csak humoros LEGO köntösben. A lehetőségek ennek ellenére az elején még korlátozottak. Hiába a szabadság, kezdetben nem rendelkezünk olyan tulajdonságokkal és eszközökkel, hogy a játék megmutassa a valós tartalmát.
LEGO City kicsit olyan, mint egy hagyma. Egymásra épülő rétegekből áll, amelyeket egymás után tudunk lefejteni, és egyre mélyebbre hatolni. A játékmenet ugyanis klasszikus módon halad a végkifejlet felé. Talán elsőre furcsán hangzik a hasonlat, de kicsit a régi Zelda játékokat (Link to the Past) juttatja eszembe. Hogy is nézett ki a régi Zelda? A szabadságunk teljes volt, tehát oda mehetünk ahova akartunk, de egy idő után észrevehettük, hogy nagyon sok a zárt ajtó, az elérhetetlen magaslat, ami csak később, bizonyos tulajdonságok, tárgyak birtokában nyílt meg. Az LCU hasonló. A városban szinte bárhová elmehetünk, a tartalmi potenciál nagysága jelen van, de folyamatosan érezhetjük a határokat, hogy csak később jutunk egyre több lehetőséghez.
Erre azonban szükség van. Jó dolog az open world szisztéma, de bizonyos szabályozott keretetek hiányában, könnyen elvesznénk a játékban. Bizonyára élvezetes lehet egy teljesen nyitott szabad játék, megszabott keretek nélkül, de játszhatósági szempontból én a klasszikus játékmenet híve maradok.

A klasszikus játékmenet az LCU esetében fejezetekre tagolt történetet jelent. A fejezetek teljesítéséhez küldetéseket kell megoldanunk. Ezeket a GamePad-en követhetjük nyomon, tehát mindig jelölve lesz hova kell éppen menni. A küldetések helyszínei kisebb, zárt terek, mondjuk egy épület, sziget, börtön, vagy város egy meghatározott része. Mindegyik misszió apróbb részfeladatokból áll. A klasszikus, találd meg, kutasd fel, kapd el, vidd a megfelelő helyre típusú feladatokra kell gondolni. Több esetben a legós hagyományokhoz híven építőkockákat kell megtalálni, és abból kell felhúzni a továbbjutást segítő magaslatot, szerkezetet, építményt stb. Elakadni egyszerűen lehetetlen.
A játékmenet könnyed, látszik, hogy a nehézséget jól kiegyensúlyozták. Díjaztam, hogy a részfeladatok logikusan következtek egymásból, még segítség nélkül is gördülékenyen lehetett haladni. A küldetések teljesítésének fokát folyamatosan nyomon követhetjük, és a GamePad-en is sok segítséget kaphatunk. A fejezetek végén a történet tovább gördül, a játék pedig értékeli teljesítményünket. Mindegyik fejezetben bónusz dolgokat szerezhetünk.
Ezek általában építőkockák vagy spéci tárgyak, de számtalan titkos helyszínt is felfedezhetünk. Ne ijedjünk meg, ha nem sikerül elsőre mindent összeszedve magas százalékot elérni, később valamennyi misszió újból megismételhető Free Play módban. A GamePad-en a játék folyamatosan jelölni fogja azokat a helyeket, ahol valamilyen missziót teljesítettünk. Csak rá kell böknünk egy ilyen objektumra és újra megcsinálhatjuk a már elvégzett feladatot.
A küldetések változatosságra nem lehet panasz, az elején biztosan nem fogunk unatkozni. Kicsit később azonban sokszor rám tört a deja vu érzés, mert a játék nagyon kiszámítható lett,









mi több picit önismétlővé váltak a feladatok, ha unalmassá nem is. Ezt főleg a kulcskereséses részeknél éreztem, ami elsőre poén, a nyomkövetés miatt, de tizedszerre elsütve már inkább monoton. A küldetések során természetesen előtérbe kerül a harc is, pusztakézzel először, aztán később fegyvereket is megnyithatunk. A küzdelmek meglehetősen könnyedre sikerültek. Nagyon egyszerű lenyomni még a túlerőben lévő ellenfeleket is. Chase McCain tényleg olyan mintha egy halhatatlan szuperhős lenne a sok halandó bűnöző között.



A fejezetek között szabaddá válik a játék, és megkezdhetjük a felfedezést. A fejezetek közben felszedhetünk új ruhákat, pld. betörő, bányász stb., ami új képességeket és eszközöket is jelent. Betörőnek öltözve például ki tudjuk nyitni a rácsokat, bányászként pedig új helyeket nyithatunk meg. Ezeknek a képességeknek a segítségével, sőt gyakran ezeket kombinálva, a városban egyre több helyre juthatunk el, egyre több mindent kipróbálhatunk, egyre bővül a lehetőségeink tárháza. Ezért nem tartom rossznak a régi Zelda játékokkal a párhuzamot, mert anno ott is hasonlóan értelmezték a világ nyitottságát. Minél tovább jutottunk a történetben, annál több lehetőséget kaptunk.
Ezzel párhuzamosan egyre erősödött az érzés, hogy tartalmas szórakozásban van részünk. Az LCU-nál ugyanezt éreztem. Kb. három-négy fejezet után nyílt ki a játék, akkor tűnt fel mennyire hatalmas a város, és mennyi eszméletlen tartalmat zsúfoltak bele. LEGO City lehetőségeit teljesen kihasználni hetekbe kerülhet, és még akkor sem biztos, hogy mindent megtaláltunk. Az elérhető helyszínek, a színes kipróbálható aljátékok, az összegyűjthető értékes és különleges építőkockák olyan számban találhatóak szétszórva, hogy ember legyen a talpán aki fullosra kipörgeti a programot. A GamePad funkciót jól használták fel, a városban történő mászkálás során. Egyrészt kérhetünk rádiós segítséget segítőinktől, másrészt a szkennernek hála értékes építőkockákat kutathatunk fel. Csak ez egy külön aljáték. A szkennerrel körülnézhetünk a városban, és ha találunk egy új kockát, akkor a játék jelöli nekünk a térképen (egyszerre csak egyet). Hogy aztán azt megtudjuk-e szerezni, vagy csak később valamilyen spéci tulajdonság birtokában, az más kérdés. A GamePad-en látható térkép is nagyon jól funkcionált, segítségével könnyen megtalálható minden.
Összességében a tartalomra nem lehet panasz. Csak a gyűjtögetős, mászkálós részekkel órákat tudunk szórakozni. A játékidő a küldetésekkel elérheti 10-15 órát, de ha mindent össze akarunk gyűjteni, akkor kétszer ennyi is lehet. Ez pedig egy mai JRPG-ben is szépen mutatna.

Az eddigiek alapján talán tényleg azt gondolhatnánk, hogy egy GTA Legóról van szó, ám játék azért jóval szórakoztatóbb ennél.
Az LCU ugyanis nem tagadta meg a gyökereit. A játék olyan, mint egy folyamatosan üzemelő poénpetárda, ami folyamatosan szórja a viccesebbnél viccesebb jeleneteket. A történetet bemutató bejátszások és párbeszédek alatt szakadni lehet a röhögéstől.
A játék fergetegesen humoros! A bejátszások, azok dramaturgiája, a rendezés, a poé-









nok, leginkább a David Zucker és Jerry Zucker filmekre jellemző stílusban készültek. Ha valaki emlékszik még az olyan alkotásokra, mint az AirPlain („Saccolni tud? Hát, talán két óra múlva."), a Csupasz Pisztoly vagy a Top Secret!, biztosan tudja, miről beszélek. Hiába nincs egy konkrét film licensze a játék mögött, a készítők számtalan nagysikerű film és sorozat, valamint tévéműsor jellegzetes jeleneteit figurázták ki. A Titanicos jelenet is üt az elején, de a Remény rabjaira utaló poénnál a könnyeim is kicsordultak.
A szereplők több ismert hős alakjából öszszegyúrt figurák, valójában paródia bomba mindegyik. Egyébként nagyon ütős a gárda, amolyan tipikus akciófilm sztereotípiák megtestesítői, kifigurázva természetesen. Lehet, hogy nem mindenkinek jön be a Zucker testvérek helyzetkomikumra épülő, máskor abszurd és gegekkel terhelt humora, és valóban akad egy-két fárasztó jelenet, de véleményem szerint ez a fajta humor teszi a játékot egyedivé, fogyaszthatóvá, és sokszor segít átlendülni a holtpontokon. (Persze ehhez ismerni kell az éppen kifigurázott alkotásokat.) A történet egyébként leginkább a '70-es, '80-as évek zsarufilmjeit idézi, nincs benne semmi extra, de a humorral tálalva azért kellően élvezetes.

A játék tehát tartalmas, kellően hosszú és poénos. Ennyi pozitívum mellett felmerülhet a kérdés, van-e hiba. Sajnos akad néhány dolog, ami rontja az összképet.
A történet előrehaladásával néha úgy éreztem kifullad a program, monotonná vált az anyag. De ez még nem akkor probléma. Nagyobb gond, hogy a töltési idő hossza visszarepít minket kb. a PS1-es időkbe. Egyes átvezetők között nagyon sokat kell várni. Valószínű ekkor tölt be nagyobb pályarészeket a program, és utána nincs is töltés, de a fejezetek között rengeteget kell várni. A másik súlyosabb probléma a többjátékos mód teljes hiánya. Semmiféle kooperációra nincs lehetőség, se on- se offline, ami nagyon hiányzott. Gondoljuk csak el, ha egy családban több gyerek is van, vagy összejön egy társaság, és nincs mód együtt szórakozni. Pedig Legózni is együtt volt jó. Nem tetszett az autosave funkció sem, nem szeretem, ha kiveszik a kezemből a mentési lehetőséget. A küldetések megoldása közben azért előfordult, hogy úgy éreztem, a kamerakezelést is jobban meglehetett volna csinálni.
Az irányítással viszont nem voltak gondjaim. Chase és a járművek kezelhetőek voltak, csak egy-két ugrándozós ügyességi rész okozott nehézséget, de az is az én ügyetlenségem, nem pedig a játék hibái miatt volt.

A grafikáról és a zenéről még nem esett szó. Előbbi jól követi a jellegzetes LEGO stílust, technikailag viszont semmi extra nincs benne. A Wii U-t nem használja ki, ellenben jól fut és hoz egy korrektnek mondható és szép, konstans színvonalat. A város nem is kidolgozottsága, sokkal inkább mérete nyűgözött le.
Lassulást nem tapasztaltam, igaz néha az objektumok hajlamosak voltak a semmiből előtűnni. A hatalmas tereknek és a szédítő magasságoknak hála, minden korábbi Wii játékos gyönyörködni fog a látványban.
A program zenei részétől már nem ájultam el. Változatos ugyan és hozza azoknak a bizonyos zsarufilmek a hangulatát, de talán lehetett volna jobb is.

Az apróbb hibák és hiányosságok ellenére a LEGO City: Undercoverral nagyon elégedett voltam. Végre egy komplex és sokoldalú játékot kaptak a Wii U tulajdonosok, amiben van lehetőség, tartalom, és rengeteg humor. Még nagyon sok ilyen minőségi játék kellene!
A Wii U tulajdonosoknak tehát mindenképpen ajánlható az LCU beszerzése. Érdemes Wii U-t venni az LCU miatt? Ebben bizonytalan vagyok. Ha viszont rajongója lennék a sorozatnak, akkor komolyan elgondolkodnék rajta. Ennél jobb LEGO játék ugyanis jelenleg nincs a piacon, és a 3DS-re megjelenő következő epizódig valószínűleg nem is lesz.

8/10

Kiadó: *Nintendo* Fejlesztő: *Traveller's Tales*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080o, 1080p* Hang: *DTS*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Veres Miki

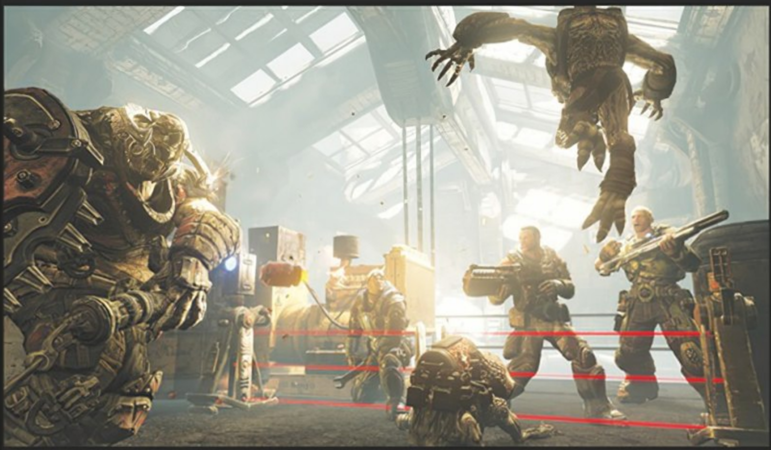


Mintha csak tegnap lett volna, ahogy az MS magyar főhadiszállásán egy böhöm LED TV-n toltam a Gears 3-at, a trilógiának egy méltó végkifejletét, mely után bevallom nem is gondoltam, hogy ebben a generációban még lesz dolgom Marcus-ékkal, akikhez képest talán még The Rock is csak kispályás fitnesz srácnak tűnik. Nos, előbbi megfogalmazásom szerint valahol igazam is lett, hiszen Marcus tényleg nincsen képben, de mellékvágányként mégis kapunk egy „negyedik" részt, pontosabban egy előzményt a sorozathoz.

Ezzel a Microsoft ki is terítette az utolsó lapjait, eldurrogtatta a puskáját egy kellemes Forza: Horizon, egy meglepően ütős Halo 4, és most egy vadiúj Gears epizód formájában. Most már mindenki csak az új gép bejelentésére vár, mely talán az E3-ig várat magára, az Epic Games pedig már tervezheti a Gears 4 munkálatait, hiszen 360-on már bizonyítottak, a **Judgment**nél pedig addig is párhuzamosan egy másik fejlesztőcsapat, a lengyel People Can Fly bizonyíthatta érdemeit.

Kérdés, hogy elég tapasztalak-e ilyen volumenű franchise minőségének fenntartására. Egy új csapat persze nem mindig jelent feltétlen rosszat, a Halo 4-nek pl. kifejezetten jót tett a 343 Industries okozta vérfrissítés. Referenciának ugyan nem feltétlenül meggyőző az átlagnál valamivel jobb Painkiller, a Bulletstorm ellenben már annál inkább, és jó hír, hogy a People Can Fly nem most találkozott először a szériával, hiszen már az első rész PC adaptációjánál is segédkeztek.

A Gears of War 3 mindenesetre rendesen feladta a leckét. A sorozat nem feltétlen lépett túl önmagán, annak stílusbeli határait mégis feszegette, és alaposan felborította az első rész egyhangúbb játékmenetét, így nem csak egy jóval dinamikusbab gameplay-t, de a lehető legszínesebb lezárást kaptuk. Hogy mennyire volt még ezek után szükség a Judgmentre, az más kérdés, de Gears 3-al ellentétben egészen más babérokra tör, nem csak a történeti szálat tekintve, de az egész játékmenet vonatkozásában is.
Az egyik legfontosabb tényező az előbbit




tekintve, hogy ahogy Master Chief nélkül is létezhet Halo, nos úgy látszik Marcus Fenix és Dominic Santiago neves főszereplésének hiányában is vígan irthatjuk a sáskákat, tegyük hozzá, egyelőre szigorúan az eddigi történet mellékágaként, illetve egészen pontosan előzményeként (habár párhuzamos mellékágról is lesz szó bónuszküldetésben).

A jól ismert csapat helyett most a négytagú Kilo Squad veszi ki részét a főszerepben, Damon Baird hadnagy vezetésével, de ha jól sejtem izomkolosszus Augustus Cole barátunkkal is sokan találkoztak már.
Köztük van még új karakternek a csinos Sofia Hendrik, valamint az égési sebekkel sújtott keménykötésű Garron Paduk.
A kezdő képsorokban mindannyiuknak Ezra Loomis ezredes ítélőszéke előtt kell felelniük néhány igen súlyos vádra, miszerint a csapat többek között nem csak önkényesen dezertált, hogy megvédje a Halvo-öbölt a támadástól, de állítólag technológiát is eltulajdonított a COG-tól.
A történet innentől a múltba tekint vissza, nem sokkal a Gears 1-től kezdve megannyiszor emlegetett nevezetes „Emergence Day" utáni eseményekre vonatkozóan, és ahogy sorra meghallgatják mind a négy katona történetét, avagy vallomását, mindannyiuk bőrébe sorra belebújhatunk, noha az igazi főszereplő – ha van olyan – mindvégig Damon Baird hadnagy marad, és a jelenben játszódó végkifejletet is az ő irányításával élhetjük meg.

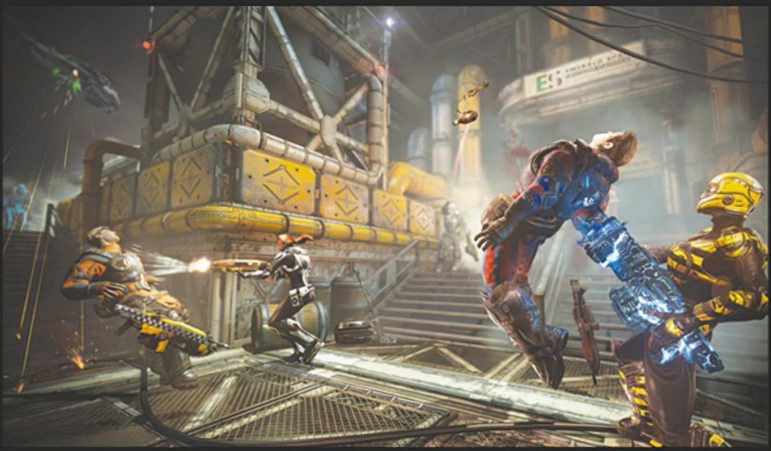
Nincs is más hátra, mint belecsapni a lecsóba, és kideríteni miért is állították a csapatot hadbíróság elé (de a tény, hogy az eredeti Gears of Warban Bairdot „viszontláthattuk" közlegényként, talán részben árulkodik az ítélet kimeneteléről).
A Locustokat, avagy sáskákat ugye nem kell bemutatnom, a Judgment pedig nem ismer kegyelmet, az első perctől kezdve adagolja az adrenalint, miközben a rövidke átvezetőkben, vagy az egyes helyszínváltásoknál adatott röpke időben narrátorként meséli a történetet éppen aktuális szereplőnk.
Erre kitérve meg is jegyezném, hogy a magyarosítás kifejezetten jót tett az anyagnak, noha a jól érthető szöveg ellenére mégis jellegtelennek hat a sok akció közepette, és bizony jó eséllyel nem is igazán fogjuk követni, így ennek megfelelően semmi drámai fordulatra, vagy komolyabb érzelemre ne számítsunk. Vannak itt-ott elsütött dumák, néhol egy kis cívódás, de igazából semmi igazán eredeti vagy maradandó, jóval kisebb mélységű, mint példának okáért a Gears 3-al összevetve. Na persze nem is szükséges, nem ez a lényeg.
A sztorit, ha akarja valaki követheti, sok érdekes információval szolgálhat, aki szereti a Gears univerzumot, de lényegében főbb funkciója csupán alapja, avagy kerete a sokkal dominánsabb új - én úgy fogalmaznám – árkád jellegű játékmenetnek.

Végig a jól megszokott négyes felállásban menetelhetünk előre egymás hátsóját fedezve, a jó öreg egygombos fedezékrendszerű gameplay-t hűen továbbörökítve.
A történetmesélős egymást követő miniküldetések mellett azonban egy fontos tényezőre már az elejétől felfigyelhetünk, a kihívásokra. Ezeket a falra festett vörös halálfejes fogaskerekeknél aktiválhatjuk (hasonló falfestmények, mint amelyek a dögcédulák – vagy ha úgy jobban tetszik COG-cédulák – közelségét hívatottak jelezni, csak nagyobbak és fakóbbak).
Ezeket aktiválva „opcionálisan" különféle nehezítéseket eszközölhetünk, melyeket bele is építenek a történetbe. Például „a védelmi rendszer füstje miatt alig láttunk valamit", vagy „a helységben csak pisztolyhoz találtunk lőszert" és hasonlók. Előbbi értelemszerűen ratyi látásviszonyokat, utóbbi kizárólagos pisztoly használatot engedélyez átmenetileg.
Ezeknek számos formájával fogunk találkozni úton útfélen, és igazából egész kreatív kis ötletek, melyek mind jól belepasszolnak a történet szálaiba. Igaz ugyanakkor, hogy egy idő után kissé sablonnak tűnhetnek, és lesznek ismétlődő megoldások, de a lényeg, hogy opcionális nehezítés, és kifejezetten szórakoztató lehet. Jutalmul több csillagot kaphatunk, pontosabban csillagadagolásunk extrémebbé válik, mely karakterfejlődésünkhöz és statisztikánk csinosításához szükséges. A csillagok mértéke küzdelmeknél - ahol egyszerre maximum három érhető el - egyébként is függhet mindenféle harci modortól, és például a földön fekvésnél folyamatosnak fogynak, míg valaki fel nem éleszt. Elhalálozni ennek megfelelően csak nagyritkán lehet, de a kiváló ebben az egész kihívósdiban, hogy abszolút mi döntjük el mennyire nehezítjük „küldetéscsomagunkat", azaz egyes részeit.
Elhalálozás esetén a gép visszadob az utolsó ellenőrzőponthoz, és ennek megfelelően dönthetünk úgy, hogy ha pl. ötödszöri nekifutásra sem sikerült egy kihívás, hatodszorra már nem aktiváljuk, hanem haladunk tovább normálisan, ahelyett, hogy mondjuk „törne a kontroller" valamilyen oknál fogva.
Az általános kihívás ennek megfelelően már normál módnál sem lapos, hardcore-abb Gears-eseknek mégis a harmadik fokozatot ajánlanám, ám a legnehezebbet inkább csak koopban.

Helyszínek tekintetében visszatérnek az első részből jól ismert szűkebb utcák, valamint romosabb, művészibb, sokszor reneszánsz stílusú épületek, lenyűgöző külső és belső terekkel. Lesznek persze kikötőhöz közeli nagyobb harcok, és tágasabb helyszínek is, de az igazi szabad kültéri helyszíneket, mint akár a Gears 2-ben, vagy pláne a 3-ban bizony hiányoltam.
Nem is baj, hiszen valószínűleg nem is passzoltak volna olyannyira a Judgment





pörgősebb játékmenetéhez, melynél az első fél órában eldől, hogy kinek mennyire fekszik az új folyamatosan adagolós akciódús árkád jelleg. Nos, nekem például nagyon, de lesz bőven akinél komolytalan hatást kelthet majd, hiszen tekinthetjük az „előzményt" néhány tucatnyi nagyobb küzdelem egymás utáni besűrítésének sok-sok kis mini-küldetésbe csomagolva. Nekem mégis bejött a hangulata.



Ellenségek sokaságában csakúgy, mint akár a Boomerek mutációinak sokszínűségében sincsen hiány, habár túl sok új meglepetés nincsen, sajnos boss-harcok kapcsán sem, viszont jó hír, hogy az egyes szakaszok újrajátszásánál legalább jutott némi szerephez a véletlen faktor, így nem mindig ugyanazokkal az unalmas előre megírt harci helyzetekkel találjuk szembe magunkat.
Fegyverek tekintetében számomra továbbra is a Lancer /Csonttörő puska duó fekszik legjobban, megspékelve gránáttal, melynek hajítása pofonegyszerű (ha nem célzunk külön), de számos ismerős fegyver visszatér. Nagyon brutál mód lehet irtani az „aprítóként" ismert Mini-gunnal, a lángszóró pusztító hatása sem lebecsülendő (az első rész óta jól ismert felbukkanó vak Berserkert is ezzel kell elpusztítani), és a tetszőlegesen mozdítható „lángos silbak", avagy automata földreszerelhető robotgépfegyver (lásd Aliens rendezői változat) is rendkívül hasznos. Pláne mikor külön visszaszámol a stuff jelezve mikor érkezik a következő hullám. Ilyenkor szimplán specifikus helyekre helyezem a kicsi lövegtornyokat, és máris bebiztosítok magamnak némi extra tűzerőt. Olykor lézeres csapdák is segítségemre lehetnek az egyes küzdelmekben, de példának okáért akár az ellenség Boom-pajzsát is használhatjuk.
Az új fegyverek táborát bővíti a pöpec „csapdanyílpuskának" becézett Tripwire Crossbow is, mely robbanó tölteteteket lövell ki.

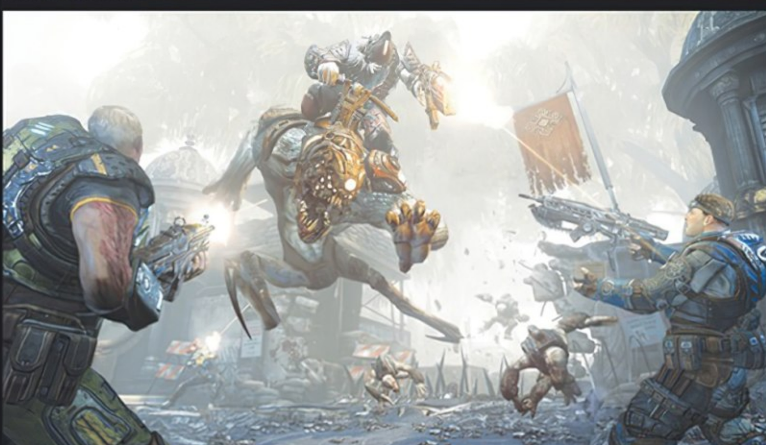
Az irányítás továbbra is a jól bevált formulát alkalmazza, melyre esetenként egy-két apró újítást építettek. Előfordulnak persze hirtelen kapkodásból eredő, vagy nem ideális helyzetből indított mozdulatokból adódó beakadások, a nagy káoszban félrenyomsz, ugrasz, mikor fedezékbe vonulnál, és hasonlók, de alapvetően a játékmenet továbbra is szinte kiváló, szinte. Erőszakban és vérben ismét nem szenvedünk hiányt (utóbbi, ha valakit zavar felnőtt tartalom címen kikapcsolhatja hehe), különféle exravagáns durva - többek között láncfűrészes - kivégzéssel szórakoztathatjuk magunkat, mint ahogy a sáskák sem kímélnek bennünket.
Ahogy említettem a lengyel csapat újításainak köszönhetően nem „annyira" scriptelt formában, hanem más és más lukakból özönlenek (melyet gránátokkal betemethetünk extra „díjakért"), és ismétlésenként kissé eltérő formában/létszámban.
Ezeknek a kőkemény 5-10 perces küzdelmeknek a Gears 1-től kezdve piszkosul komoly hangulata van, a Judgment pedig a sorozat szinte minden ismert elemét fel is sorakoztatja és zsinórban nyomatja, de talán pont ettől válik a koncepció kissé „üressé", legalábbis azok számára, akik a generáció vége felé már kissé többet várnának.
Ettől elvonatkoztatva azonban remek a hangulat. Én nem is a koncepciót hibáztatnám, hiszen a játék gerince nyilván határokat szab, és a trilógia volumenét tekintve az új rész pláne „csak" egy árkádos mellékágnak tekinthető, de annak kiváló.
Az első rész üresjárataival mindenesetre már réges rég felhagyott a Judgment, még ha a grandiózus 2, illetve a még tágabb horizontokra ívelő 3. részre sem volt már jellemző a monotonitás.
Ha mégis így lenne, három másik barátunk könnyedén ki-be léphet csatlakozva egy kis koop campaignhoz, ahol alaposan levizsgázhatunk csapatmunkára való hajlamból, pláne ha ostromolni kell, a másikat fedezni, vagy pl. egy botot védelmezni.

A 4-5, esetleg max 6-7 órás alap játékidő viszont mindenképpen csekély, pláne ha nem erőltetjük az opcionális kihívásokat, úgyhogy javaslom: erőltessük.
Pláne, hogy minden játékszakasz végén kiértékelik eredményeinket, és valahol pont ez is a Judgment lényege, mélyebb dolgokra ne nagyon számítsunk. Jó hír ugyanakkor, hogy megnyitható egy bónuszküldetés, méghozzá csakis a maximális teljesítmény elérésével, mely egy melléksztori kíván lenni a Gears of War 3 eseményeivel párhuzamosan.

A cuccot eredetileg DLC-nek tervezték a GoW 3-hoz, és tulajdonképpen fogalmazhatunk úgy is, hogy csak az arra érdemesek játszhatnak vele, akik megszenvednek érte. (Követendő példa kéne, hogy legyen!!!)
Megnyitni azonban nagyon is megéri, hiszen noha további csillagokkal nem kecsegtet, nem csak teljes értékű mini campaign Baird hadnagy (illetve akkor már közlegény), valamint Cole szereplésével, de jó egy-két órával meg is hosszabbítja a single módot, (sőt talán még a fő sztorimódnál is hangulatosabb, hiszen lazításként inkább a klasszikusabb koncepcióra hajaz).

A People Can Fly újításai közé tartozik a multiban bevezetett kasztrendszer is, vagy különböző osztályok, mely vonal más shooterekből már ismert, Gears-nél még nem volt rá példa.
A négy főszereplőnk képességei alapján határozzák meg őket, ám a Locustoknál még több fajta van. Rossz hír, hogy a Horde mód megszűnt, habár a Survivor némileg hasonlít rá, viszont cserébe ott az új Overrun mód,







és a Free for All. Utóbbi nem túl összetett, ám előbbi érdekes koncepció, miszerint a katonák által lefoglalt két Emergence lukat kell őriznünk, melyeket ha elveszítünk, még mindig megnyerhetjük a kört a sáskák ellenében egy utolsó védpont, a generátor védelme által.
A másik csapatnak pedig természetesen támadni támadni támadni kell, míg le nem jár az időlimit. További módok a területfoglalós Dominate, valamint Team Deathmatch.

Kissé gondban vagyok az értékeléssel, mert első nekifutásomban én szívem szerint simán dobtam volna rá akár a 9-et is, hiszen az árkád jelleg nekem nagyon fekszik, hiszen pont az tetszett mindig is a legjobban a Gearsben, amit a Judgment előtérbe hoz... de aztán lehiggadtam.
Koncepcióját tekintve más kíván lenni, mint a korábbi részek, de annyira azért mégsem, hiszen a gerince hamisítatlan Gears. Valamiben több, de valamiben sajnos kevesebb. Több, hiszen kőkemény véget nem érő akció, mindez az Unreal 3 motorból utolsó cseppeket kifacsaró képi világgal, mely jellegzetességében talán nem olyan különleges, mint akár a harmadik rész, de technikailag nagyon is. Fényárnyék effektusok, animációk mind-mind referenciaszintűek.
Viszont lesznek, akik kissé butított casual gameplay-nek titulálják majd, és valahol igazuk is van, pláne más ötletes(ebb?) shooterekkel összevetve az elmúlt évekből.

Nehéz megmondani mindenkinek bejön-e a pörgősebb árkádabb jelleg, ám aki élvezi a GoW-os harcokat, annak nagyvalószínűséggel a Judgment pont - valamint csillaggyűjtős koncepciója is ínyére lesz, jó eséllyel alig várja majd a küldetésszakaszok utáni kiértékeléseket, és minden kihívást boldogan vesz, hogy végül az áhított GoW 3-as bónuszküldetést is megnyissa.

Nem tesz sokat hozzá a Judgment a 3-hoz, pláne nívóban a sorozathoz a generáció végén, főleg más konkurens stuffokat is figyelembe véve. Értékelését tekintve azonban hasonlókat tudok mondani, mint akár a Forza Horizon kapcsán is.
Lehet nem nyújt semmi forradalmit, de nem is ez a lényege, egyszerűen csak szórakoztató, és mint a Gears sorozat legfrissebb képviselője a generáció vége felé, továbbra is nagyképernyős durrogtató móka.

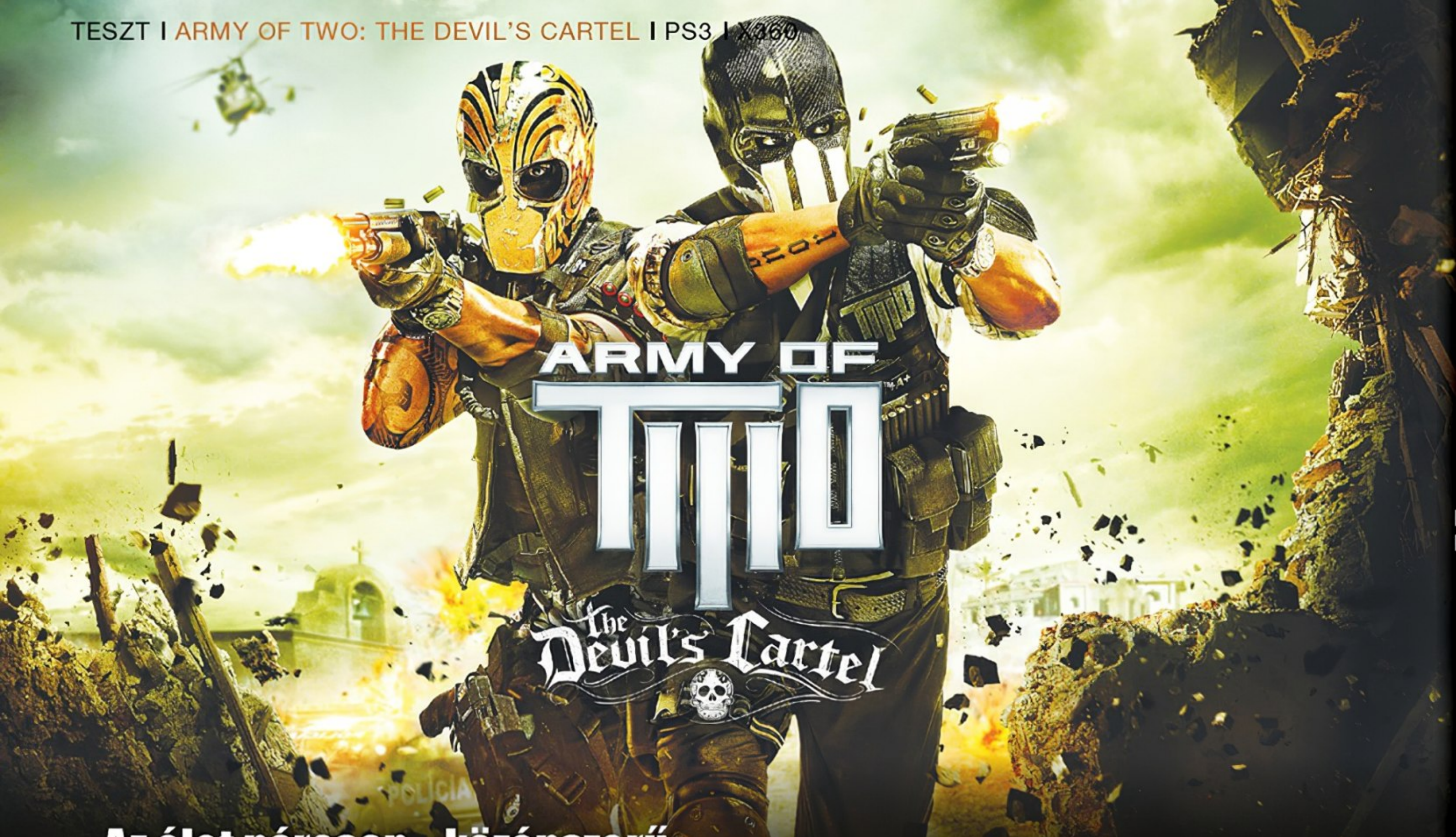
8/10

Kiadó: ***Microsoft*** Fejlesztő: ***Epic Games / People Can Fly***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p (natív), 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Krisz

Tudtad, hogy különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?

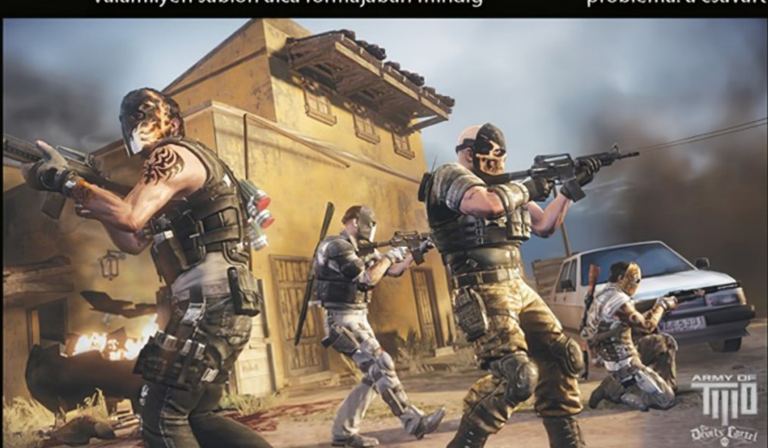


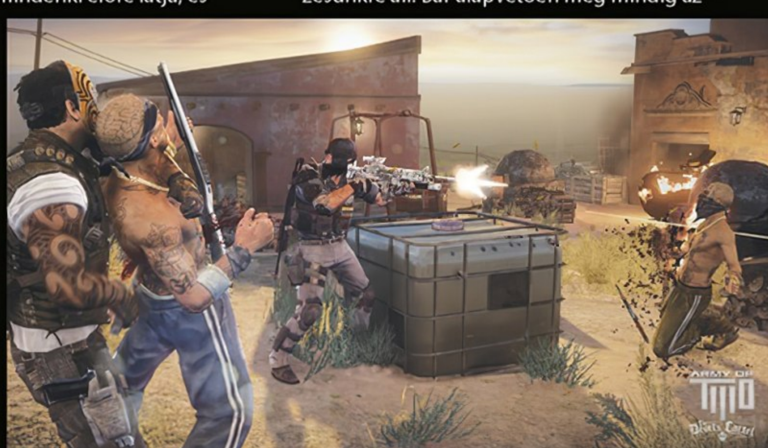
Az élet párosan... középszerű

Az Army of Two sorozat mindig az egyszerű szórakozás tökéletes mintaképe volt. Emlékeket nem nagyon hagyott az emberekben, hiszen a középszerűség mezejéről egy árva percig nem volt hajlandó lelépni soha, és a komplexitást is igen távolról kerülte. Ugyanakkor mindkét epizód roppant szórakoztató volt, a maga bugyutaságával és egyszerűségével együtt, különösen, ha még társunk is volt a gyilkolásban.
Az új rész, a **The Devil's Cartel** azonban most újítani próbál, és kiemelni a szériát a szürke tömegből. A fejlesztést ezúttal a Visceral Montreal végzi, és az újítások zászlóvivőjének az új motort, a Frostbite 2.0-át hirdették ki, mely brutális, közel teljesen lerombolható környezetet hozott magával. Ez így elmondva még jól is hangzik, és kár is lenne azt állítani, hogy a gyakorlatban nincsenek meg a remek pillanatai, de sajnos az is egyértelmű, hogy a The Devil's Cartel még több ponton lépett vissza, mint amennyiben előre.

A történet sosem volt az Army of Two játékok erősebb pontjai közé sorolandó, de valamilyen sablon álca formájában mindig jelen volt. Most sincs ez másképp, és az ember még azt is gondolná elsőre, hogy most tényleg van benne valami.
A szoftver két főszereplője ezúttal nem a régi veterán Salem és Rios, hanem a roppant kreatív nevű Alpha és Bravo. A játék további részében így egyszerűen az A és a B név jelenik meg a fejük fölött, így a karakterek mélységét azért el lehet képzelni. Rios és Salem sem tűnt el azért maradéktalanul, az első küldetésben például rögtön velük együtt szaggatjuk az ellenfeleket, és a történet további részében is fontos szerepük van. Számít ez? Igazából egyáltalán nem. Az alaphelyzet borzasztóan egyszerű: egy mexikói politikus testőrségével bíznak meg bennünket, ám - legnagyobb megdöbbenésünkre - a dolgok nem úgy alakulnak, mint vártuk. Ennél bonyolultabb később sem lesz a dolog, sőt, ha néhány átvezető nem zökkentene minket ki a brutális pusztításból, alighanem el is felejtenénk, hogy van sztori. A két főhős cseréje gyakorlatilag csak a régi rajongóknak szól, akiknek valamiféle csavart akartak tuszkolni a történet egy későbbi pontjára. A probléma: a csavart mindenki előre látja, és senkit nem érdekel. Ezzel pedig körülbelül körbe is lehet írni az egész szoftver sztoriját: senkit nem érdekel.
A karakterek sablon kartonpapírok, az események teljesen kiszámíthatóak, mindazoknak, akik már valaha láttak B kategóriás akciófilmet. Ráadásul a szövegkönyvet meggyőződésem szerint tesztoszteronnal túltöltött negyedikesek írták. Ez persze senkit nem is zavar, ez nem is erről szól.
Az, hogy a fejlesztők legalább megpróbálták érdekessé tenni egy olyan játék történetét, amiben ez lenne az utolsó, amitől bárki vár valamit, már szép gesztus.

Ami az Army of Two játékok lényege, az maga a tűzharc, a pusztítás, amit jó esetben egy csapattárssal együtt viszünk véghez. Persze, továbbra is lehetőségünk van húsvér társ nélkül játszani, de ez kicsit olyan, mint a szeretkezés: egyedül is ki lehet hozni belőle valamit, de utána rosszul érezzük magunkat. Ha viszont eredeti rendeltetése szerint használjuk a szoftvert, és párban játszunk, online és offline kooperatív mód is rendelkezésünkre áll. Bár alapvetően még mindig az







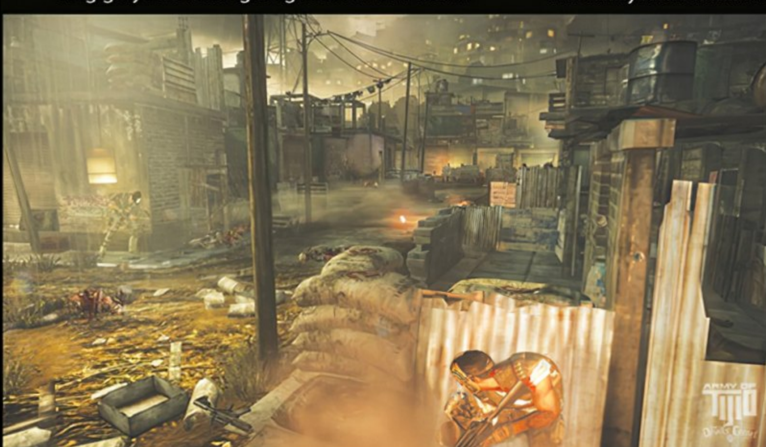






online móka mellett szól a teljes képernyő, mindenképpen elismerés illeti a szoftvert, hogy az osztott képernyős mód mindenféle framerate zuhanást és lassulást mellőz, így a kép méretét leszámítva teljes élvezetben lehet részünk így is. Alapvetően rettentő egyszerű játékmenettel van dolgunk, feladatunk körülbelül kimerül egyetlen dologban: lőj! Persze, ez elsőre úgy hangozhat, túlzottan degradálom a szoftvert, de valójában tényleg ennyiről van szó: semmi, de semmi más feladatunk nincs a gyilkoláson kívül.
Ez önmagában hamar unalmassá válhat, így nyilván színesíteni kell az akciót. A játék teljesen két főre tervezett, ezt pedig a fejlesztők minden tűzharcnál éreztetni akarták, mind az ellenfelek mennyiségéből, mind pedig abból, hogy minden létező irányból érkeznek.
Épp ezért általában több útvonalat kell egyszerre bevetni, és folyamatosan fedezni egymást. Miért olyan fontos fedezni egymást? Csupán azért, mert a készítők nem vicceltek, amikor rombolható környezetet ígértek: a The Devil's Cartelben szinte mindent darabokba lehet lőni.
A hordóktól kezdve, a ládákon át, még komplett falakat is kibonthatunk a helyéről, a jó öreg golyószórók segítségével. Amikor ezt mi tesszük, az roppant szórakoztató, ám ha a mi fedezékünk válik szétomlott vakolattá, már kevésbé széles a vigyorunk.
Ha pedig már szóba került a rombolás, mindenképp ejtek pár szót az Overkill-ről. Az Overkill mérő a célkeresztünktől jobbra található, és gyakorlatilag minden tölti, amit csinálunk, ameddig az megöl valakit.
A pontok gyűjtése amúgy teljesen rendszertelen és értelmetlen, gyakorlatilag fölösleges is nyomon követni, csupán arra érdemes törekedni, hogy minél több ellent daráljunk be, és ezzel töltsük fel a mérőt.
Ha betelik, bekapcsolhatjuk az Overkill módot, amit valószínűleg csak jogi okok miatt nem hívnak „Terminátor mód"-nak, mivel gyakorlatilag erről van szó. Rövid ideig sebezhetetlenné válunk, lőszerünk kifogyhatatlan lesz, és minden egyes lövésünk sokkal pusztítóbb erejű. Ezt képzeljétek el.
Annyira kemények vagyunk, hogy még a töltényeink is keményebbek, ha igazán tele van a tökünk. Az Overkill mód roppant szórakoztatóvá teszi a legunalmasabb tűzharcokat is, pláne, amennyiben egy baráttal együtt váltok két lábon járó halálosztókká, és pusztítotok el minden utatokba kerülő dolgot.
A töménytelen darálás roppant szórakoztató ugyan, ám a csapatmunka nem itt érvényesül a legjobban: nem egyszer fordul elő, hogy a játék szétválasztja a két csapattagot, akár két, előre meghatározott útvonal, vagy egy váratlan esemény formájában.
Ennél fogva a játék többször fel fogja dobni a kérdést, hogy melyik csapattag kíván az északi, és melyik a déli útvonalról menni, vagy ki vigyáz a megsérült csapattársra, és addig ki ered a túsz nyomába.
Ilyenkor általában egyikünk valami komolyabb lőfegyvert kaparint meg, hogy azzal fedezhesse társát. Ilyen például a jelenet, mikor egyikünk a helikopter villámgépfegyverével tisztítja meg a terepet az ellenfelektől, míg a másiknak el kell jutnia A-ból B-be.

Tehát a fentieket tömörítve: az élvezeti faktor a kőkemény csapatmunkával, a rombolhatósággal és az Overkillel próbál többet nyújtani egy átlagos tucatlövöldénél. A probléma annyi, hogy ez a három elem több sebből is vérzik. A csapatmunka nagyon szép, hogy van, az esetek nagy részében teljesen elhanyagolható, gyakorlatilag annyit dob a képernyőn zajlókon, hogy nem egy, hanem két ember ontja a golyókat. A rombolhatóság kezdeti varázsa szintén hamar haloványabb









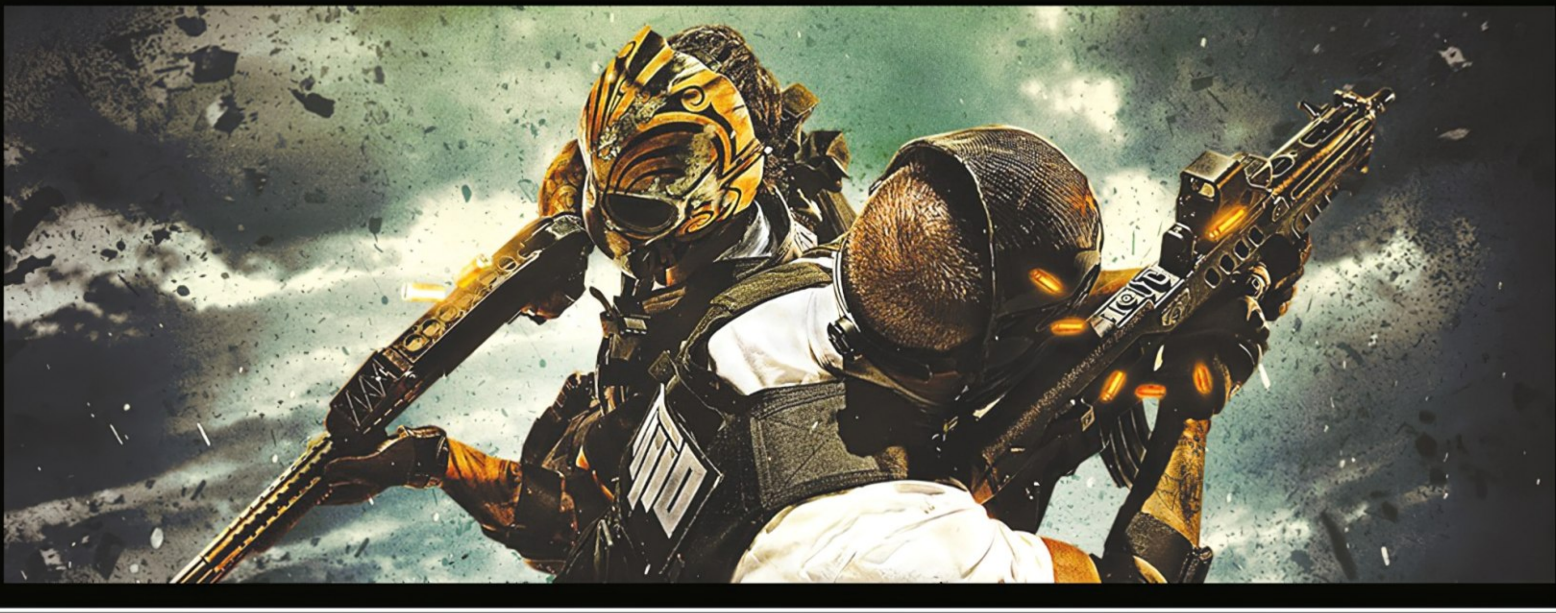




lesz: a játék elején roppant szórakoztató és vérpezsdítő, hogy váratlanul szétomlanak fedezékeink, ez hamar megszokottá válik, és ahogy kiismerjük a szoftver által nyújtott terepviszonyokat, könnyen rájövünk, hova érdemes bújni, ahol végig biztonságban lehetünk. Bármilyen furcsa is, még az Overkill mód is rejteget negatívumokat.
A sebezhetetlenség, végtelen töltény, és nevetséges pusztító erő, ami ilyenkor a kezünkbe kerül, egyszerűen minden kihívást kivesz a játékból, és a bossfightokat, illetve üldözési jeleneteket is röhejessé teszi, hiszen pillanatok alatt cafatokra tépjük a legdurvább ellenfeleket is.
A szoftver alapból nem túl magas kihívásfaktora így teljesen el is tűnik, mivel a ritkán előforduló, nehezebb tűzharcoknál az Overkill mód egy gombnyomásra megoldja problémánkat, és gonosz kacajjal darálhatunk be mindenkit.

A Devil's Cartel így csupán maximum az első fél órában tűnhet izgalmasabbnak egy átlagos akciójátéknál (nem számítva a negyed órás, kínkeservesen szájbarágós tutorialt). Tovább rontja az összképet a mérhetetlenül ostoba mesterséges intelligencia.
Az ellenfelek alapvetően két dologra születtek: fedezék mögé állni, és lőni. Körülbelül ennyiben ki is merült minden funkciójuk, ám ezt sem mindig képesek ellátni.
Nem tudom, hogy valamiféle gyermekkori sérelemből, fogadásból, vagy csak nettó idiotizmusból fakad, hogy rohangálnak neki a betonfalnak, ki a száguldó járművek elé, és bele a legnagyobb golyózáporba.

Noha az Army of Two középszerű szórakozást nyújt kooperatív kampányával, azt relatíve tartósan, 7-8 órában teszi.
Persze, mivel borzasztó repetitív és egy idő után fárasztó is, ezért hiába hosszú, ha már a felétől unjuk. Pláne, hogy felszedhető extrák, és rejtett gyűjtenivalók, netán mellékküldetések csupán a képzeletünkben léteznek, így a sztori sajnos aligha tartogat magában több potenciált egy végigjátszásnál.
Egy kompetitív multiplayer kellőképp bővítené az élményt, amennyiben egyáltalán lenne, de sajnos sehol nincs.
Van helyette pár, a kampánytól független kooperatív misszió, ám ezek körülbelül egy óra alatt abszolválhatók, így nem sok vizet zavarnak. A tartalmat tovább színesíteni hivatott a személyre szabás lehetősége. Amellett, hogy két főhősünk fegyvereit kiválaszthatjuk, természetesen kedvünk szerint személyre szabhatjuk ruhájukat, tetoválásaikat, sőt, még maszkjukat is.
Előbbieknél csak előre legyártottakat vásárolhatunk, a játékban összegyűjtött pontokból, ám a maszkokat saját magunk festhetjük, és egyedi mintákat is rakhatunk,





méretezhetünk rájuk. Sovány vigasz, főleg úgy, hogy a személyre szabás egy komolyabb multiplayernél sokkal többet érne. Ugyanakkor a kompetitív multi lehetősége nem véletlenül hiányzik, alighanem a fejlesztők nem tudtak, vagy nem is akartak időben komoly minőséget produkálni ilyen téren.

Elvégre az egész játékon sokszor az érződik, hogy félkész, felemás állapotban került a polcokra. Grafikailag például kifejezetten közepes képet nyújt a program, hiába dübörög alatta az alapvetően jóval többre hiva-tott Frostbite 2.
Látványosak a tűzharcok és a szétomló környezeti elemek, ám borzasztó kiábrándítóak a szájmozgást mellőző karakterek és a gagyi átvezető animációk.
Noha a framerate legalább stabil, az összképet folyamatosan rombolják a grafikai bugok, textúrahibák. A fegyverünk eltűnik a falban, az ellenfeleink úsznak a levegőben, és ez még csak néhány példa, abból az LSD-s vidámparkból, amit a játék hibái nyújtanak.
A szinkron alapvetően ugyan nem rossz, a gagyi szövegkönyv kissé tönkrevágja a hatást. Nem egyszer hallhatunk elcsépelt, izzadtságszagú oltásokat, és olyan beszólásokat, amelyeken még egy általános iskolás is elszégyellné magát, egy idősebb ember pedig valószínűleg hangos röhögő görcscsel reagálna.

A zenék sem sokat segítenek, mivel nagyon kevés van belőlük, noha amik vannak, az értelmetlen lövöldözésben otthonosan mozgó Brian Tyler nevéhez fűződnek.
A hangeffektek azok, amiket kifejezetten dicsérni tudom, mivel az overkill mód bekapcsolásakor a fegyver robbanó dördülése olyan dobhártyaszaggató, hogy maximálisan átadja a pusztítóerőt, amit ilyenkor képviselünk. Továbbá borzasztóan frusztrálóak a hosszú töltési idők, elég egy halál, hogy egy bő félperces töltőképernyőt kapjunk az arcunkba.



Hiába a rombolható környezet, az új motor, és a történet, amit bele próbáltak tuszkolni, az Army of Two valójában középszerűbb, mint valaha volt. Minden újítással együtt is úgy éreztem, a fejlesztők még jobban lebutították egy eleve kő egyszerű struktúrát. Az a legfurcsább, hogy a The Devil's Cartel még így is nagyon szórakoztató tud lenni, egy társsal. Ugyan a fejlesztők megpróbálták a játékmenettel nélkülözhetetlenné tenni a húsvér társ jelenlétét, valójában inkább azért igényli a szoftver egy barát jelenlétét, hogy oldottabb hangulatban nevethessünk a játék egyszerűségén és hibáin.
Pontosan ugyanazt nyújtja, mint egy hasonló műgonddal és komolysággal összedobott B kategóriás akciófilm a Film+ csatornáról. Buta, egyszerű szórakozást.
Soha nem nevezném igényesnek, ötletesnek vagy egyedinek, de bátran hívhatom igazi kikapcsolódásnak. Ha pedig van hozzá egy társunk, és kellő türelmünk (vagy idősebbeknek egy rekesz söre) az apróbb hibákhoz, akkor bőven akadnak kellemes pillanatok, amik miatt az Army of Two: The Devil's Cartel-re érdemes lehet beruházni... a jelenlegi árcédula feléért.

6/10

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***Visceral Montreal***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

CONSOLE CORNER 10 990.-

rolmanus

Tudtad, hogy a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?





War, war never changes...

Furcsán hangozhat, hogy a Konzol Magazin tulaja szeret PC-n is játszani, de bevallom sosem állt tőlem távol a számítógép. Játékos karrieremet is ott kezdtem még pelenkás koromban, és a mai napig vissza visszatérő vendég életemben az asztali gép. Ennek több oka is van, de hogy egyet kiemeljek: az általam igen kedves RTS műfaj 90%-a erre a géptípusra jelenik csak meg. Afrika Korps, D-Day, Men of War, Commandos kvadrológia, mind-mind számos kellemes emlékkel toldották meg eddigi életemet. Ezért, aztán, amikor egy nap a netet böngészve megpillantottam a **History: Legends of War** című alkotást, ami konzolra is megjelenik nem volt kérdés, hogy ezt soványmalac vágtában be kell szereznem magamnak.

A History csatornát talán nem kell bemutatnom senkinek. Számos méltán népszerű sorozatot adott a világnak. Gondoljunk csak a Kamionnal a jégen, Zálogcsillagok, Amerikai kincskeresőkre. Sokszor világháborús dokumentumfilmeket is le szoktak játszani, így jött a History támogatásával létrejött videojáték is a kezeim közé. A játék amerikai verziójának teljes neve History: Legends of War Patton. Nem véletlen, hiszen George Smith Patton amerikai tábornok 2. világháborús munkásságának egy fejezetét öleli át a játék. Patton tábornok nagy hírnévnek örvendett az Egyesült Államok hadseregében. Szolgált az 1. világháborúban is, de a másodikban nevezték ki igazán nagy posztra. Legelőször 1942-ben az Észak Afrikai partok offenzívájának a parancsnoka, volt, később 1944-ben a normandiai partraszállás 3-ik hadtestének a parancsnoki székét foglalta el. Itt kerülünk mi a képbe, ugyanis innentől kezdve vesszük át az irányítást egy-egy adott egység felett, hogy győzelemre vezessük azt, minél kisebb veszteséggel. 21 misszió vár ránk, hogy a legvégén Berlinbe menetelve füstöljük ki a Führert a bunkeréből.
A játékmenet klasszikus körökre osztott stratégia, ahol korlátozott számú lépés és támadás áll a rendelkezésünkre. Szerintem a konzolok végett nem erőltették a folyamatos játékot, hisz valljuk be, PC-n precízebben tudjuk irányítani az egységeinket és kevesebb reakcióidővel is kell számolnunk. Nincs is baj ezzel.
Minden egység más-más lépésszámmal és támadási próbálkozással rendelkezik.
A könnyűgyalogság nyílván messzebbre tud szökellni, mint a Bazookás barátaik, viszont a Sniperes távolabbra és biztosabban célt talál, mint a nehéztüzérség egy ágyúja.

Az első missziók, mintegy bemelegítésként szolgálnak, hogy szokjuk a kezelést, hisz nem egérrel, hanem joystickkel van dolgunk, valamint csak géppuskás gyalogosokat kapunk, a harckocsik később jönnek.
A totális káosz taktikát nem ajánlom senkinek, mert itt az emberi életnek komoly súlya van. Anyagilag legalábbis. A halottak a pálya végén nem támadnak fel, pótolni kell őket, amik bizony pénzbe kerülnek, azt pedig egy sikeres küldetéssel, minél kevesebb hátrahagyott halottal, minél nagyobb számú ellenség leterítésével kaphatunk meg.
Minimális gazdasági érzékkel rendelkeznünk







kell, mert ha például egy teljesített feladat után elérhetővé válik számunkra a Sherman harckocsi és mi agyatlan módon rögtön vásárolunk belőle egy gyönyörű szép darabot, akkor könnyen megeshet, hogy nem marad forrás a megmaradt sérült katonák gyógyítására, halott társaik pótlására.
És ami még egy plusz arcon csapás lehet, hogy talán a következő misszió kommandós jellegéből ítélve nem is küldhetünk harckocsit, helyette különlegesen képzett katonát, francia ellenállás egy tagját, vagy a spanyol felkelőket. Mivel a tranzakciót lebonyolítottuk, nincs lehetőség visszacsinálni a hibánkat, így kezdhetjük elölről a korábbi küldetést, hogy újra pénzt szerezzünk a soron következő pálya megfelelő személyzetének küldésére. Korábban említettem a különféle gyalogsági típusokról. Ebből akad egynéhány, természetesen mindegyik korhű eredeti változat.
Többféle harckocsi, mind az európai, mind az afrikai frontról, nehéztüzérség, bombázók, vadászrepülőgépek, rengeteg féle gyalogsági egység, amiket egyenként nekünk kell feloldanunk, egy sikeres küldetés befejezésével, hogy később be tudjuk vetni őket. Azzal, hogy megkaptuk, még persze meg kell vennünk őket, amik minél különlegesebb, pusztítóbb egységek, annál drágábbak is.
A küldetések kétféle halmazba sorolhatók: akciók és lopakodás. Az akcióban korlátlan (na jó nem teljesen korlátlan, hanem a játék által maximum 8 féle egység) felhasználhatóságot kapunk, amik lehetnek keverve harckocsik, és gyalogosok is.
Ilyenkor nem tudjuk megtenni sajnos azt, hogy csak tankot küldünk, mert csak meghatározott mennyiségű üzemanyag áll a rendelkezésünkre, amik általában 3 darab tank, vagy 1 db repülő, 1 db tankra elegendő, a maradék hely meg a gyalogság feltöltésére jut. Ezeknél az akcióküldetéseknél a feladat vagy az, hogy minden egységet semmisítsük meg a pályán, vagy, hogy jussunk el a pálya egyik végére egy szanitécet elkísérve a lerakási zónába, vagy egy bunkert megsemmisíteni, olykor azonban túl kell élni úgy 14-15 kört, ameddig megérkezik az erősítés.
A lopakodós küldetésekben, általában maximum 3 darab egységet tudunk küldeni a pályára, és ők is csak gyalogosok lehetnek. Ilyenkor nagyrészt szabotázs akciókat kell végrehajtanunk az ellenséges vonalak mögött. Főleg ezeknél a küldetéseknél kell a taktikai énünket előhozni. Először is a megfelelő csapat kiválasztásában.
Én általában biztonság kedvéért viszek, egy szanitécet, ha netán visszalőnének, egy mesterlövészt, hogy az árnyékból is képes legyek gyilkolni, valamint egy páncéltörőst,



ha netán egy tank néz vissza rám. Jó ötlet lehet egy kommandóst is magunkkal vinni, akik egy körben sokkal többet tudnak lőni, mint a társaik és hátulról egy késsel is tudnak végezni a nácikkal, így teljes csendben végigsasszézni a pályán.
Ha sikerül élve megúsznia egy egységnek a missziót, akkor jó eséllyel kitüntetésre terjesztik fel, aminek a keretében tapasztaltabbak lehetünk zöldfülű társainkkal szemben.

A különféle alakulatokat lehetőségünk van fejleszteni is, ami szintén nincs ingyen, de ilyenkor, lehetőségünk van harc közben, akár kétszer is lőni az ellenre, messzebbre menni egy körben, több életerővel nekivágni a csatának, pontosabban célozni, szóval megéri. És a pozitívumok végére még annyit, hogy könnyen ki lehet platinázni.

Azt hiszem minden fontosat leírtam nektek a játékkal kapcsolatban, hogy eldöntsétek, érdemes-e megvenni a játékot. Egyvalamiről viszont még nem írtam, szóval ne rohanjatok a boltba még. Jöjjön a feketeleves.
Az első ami szembetűnhet nektek a grafika. Jóindulattal sem nevezhető pofásnak, én inkább az egyszerű a célnak megfelelő jelzőt használnám. Sajnos a zoomolást sem oldották meg tökéletesen a srácok, így kicsinyíteni igen korlátozott mértékben lehet csak, így számos akciónál komoly gondot jelez, hogy nem látjuk át normálisan a hadszíntért.
A küldetések 40%-a éjszaka játszódik, ilyenkor olyan sötét a pálya, hogy alig látni valamit. Komolyan roncsolja a szemet, ahogy fél centire a televíziótól, azt próbálod meg kibogarászni, hogy az ott a Luftwaffe egy embere, vagy talán csak egy szikladarab.
Világosítani a játékban nincs lehetőség, ezért talán ez a dolog bosszantott a legjobban, ami külön megér egy pontlevonást tőlem.
Ott van még a pályák mérete, ami szerintem kicsire sikerült, de ez lehet nem fog mindenkinek feltűnni, akik előtte nem játszottak PC-n hasonló stílusú játékokkal.
Viszont a legjobban az egész játékból valahogy mégis az életet hiányolom. Olyan műnek tűnik nekem minden. Talán a kevés egység a pályán, vagy a mesterséges intelligencia kismértékű hiánya teszi, nem tudom.

Az utolsó sorok ne vegyék el a kedved a játéktól, csak megpróbáltam objektív lenni. Összegezzünk. Van egy játékunk egy olyan platformra, ahol ez a műfaj nem túl gyakori vendég. Ez már alapból dicséretes.
A téma örök, így elrontani nem lehet. A megvalósítás nem lett perfekt, számos hibával rendelkezik a program, például az online multi hiánya, a többszöri végigjátszás kedvének hiánya, viszont úttörőnek jó lesz ez.
Sok ilyet még, mindig egy kicsit csiszolva, és a műfaj nem csak az asztali számítógépen lesz eladható.

5/10

Kiadó: *PQube* Fejlesztő: *Slitherine Soft.*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 4 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 6

9 990.-

picachu

Tudtad, hogy itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?





DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

SÜSÜ TÖRVÉNYE: SÖTÉT, BŐVÍTETT VERZIÓ

Dragon's Dogma = akció-RPG, Capcom, nyitott fantasy világ, hack and slash, túlélő horror elemek, Hideaki Itsuno (DMC 3-4), Hiroyuki Kobayashi (DMC 4, RE4), kicsit Skyrim-Dark Souls-Shadow of the Colossus. Folytathatnám a felsorolást, de szerintem felesleges. Szinte mindenki hallott és/vagy játszott már a Dragon's Dogmával; pontosan tudjátok, miről van szó.

A Konzol hasábjain is zengtünk már róla nem egyszer (bemutató és teszt formájában). Szóval mi újdonságot írhatnék még erről a játékról? - merül fel a kérdés a kissé gondban lévő tesztíróban. Nincs könnyebb helyzetben attól sem, hogy a **Dark Arisen** alcímmel bővült a játék, hiszen nem folytatásról van szó, hanem egy kiegészítésről, vagyis inkább egyfajta pontról az i tetején.
Mint amikor George Lucas belenyúlt az eredeti Trilógiába és kibővítette azt, hogy 100%-ig befejezettnek tekinthesse alkotását...

A tavalyi évben megjelent japán fejlesztésű, - ámde mégis nyugati jegyeket magán viselő, - nyitott világú RPG harcrendszerével, megidézhető pawn-szisztémájával, és támadás mechanizmusával sokakat elvarázsolt.

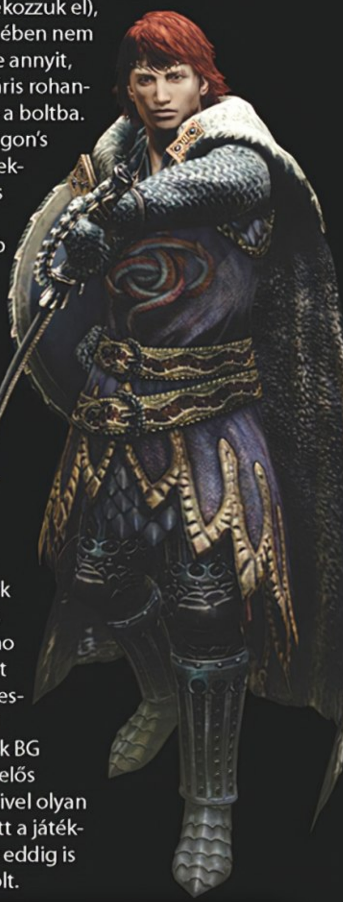


Számtalan óriási mitikus élőlénnyel csatázhattunk, a hatalmas világot zord barlangrendszerek tették még érdekesebbé és kalandban sem szenvedtünk hiányt.
Külön felüdülés a SotC-ra hajazó „kapaszkodós, gyengepontot keresős" támadási rendszere, a sárkányos téma mindig is hálás volt (khm... Skyrim), online felfogása pedig nagyon hasonlít a Dark Souls-éra.
A Dark Arisen egyértelműen nem folytatás, hanem egy amolyan kiegészítő féleség, de jobb meghatározás szerintem a bővített kiadás. Hogy mi is volna ez?
A csomag tartalmazza: az eredeti játékot, a korábban kiadott DLC küldetéseket, fegyver- és további beállítási lehetőségeket (pl. karaktergenerálásnál), valamint új tartalom található benne, amelyet különálló DLC formájában nem lehet megvásárolni.
A játékot kezdheted elölről, de akár a korábbi mentésedet is használhatod (amiért rögtön 100 000 Rift Crystals-t kapsz ajándék gyanánt, valamint végtelen Ferrystones-t és Gransys Armour Pack-ot, ami 6 ingyen kosztümöt tartalmaz). De akkor nézzük át mit is kapunk újdonság gyanánt!

Új ellenfelekkel, fegyverekkel, felszerelésekkel örvendeztetnek meg minket a készítők és játékelemben szintén kiegészítést kapott a DD. Minden karakterosztály új szinteket érhet el képességek terén, így lesz mit tápolni; több mint 100 új kütyü és számos vadonatúj magas szintű fegyver, páncél lesz segítségünkre a földalatti barlangokban.
A megidézhető pawn-ok (útitársak) terén sem lehet panasz, hiszen 14 újat préseltek rá a korongra. A felszerelések upgrade-elésébe további szinteket építettek be, és még részletesebb karaktergenerátorral alakíthatjuk ki főhősünket, valamint már japán szinkront is lehet választani. Egyszerűbbé vált az utazás és a menürendszer is sokkal letisztultabb lett.
A Dark Arisen-ben immáron nem lesznek ritkaság számba menő jelenségek a Rift-kövek, sőt, törött példányokkal ugyancsak fogunk találkozni, melyeket a kristályokkal tudunk megreparálni és onnantól már idézhetjük is a pawn-okat.

Új történeti szálat is kapunk: egy elátkozott szigeten, a Bitterblack Island-en fogunk kalandozni, egy titokzatos Orla nevezetű nőnek köszönhetően, majd szép lassan derül ki a hely misztikuma.
Igazán mély és tartalmas katakombarendszer vár ránk tömve felfedezni valóval és újdonsült ellenségekkel (kiismerésük újabb színt hoznak a játékmechanizmusba; néhány szörny fog okozni pár meglepetést, ezt már elárulhatom).
De ha már a korábban felfedezett helyszínekre látogatunk el, ott is újdonsült kihívásokba fogunk botlani.

Nehéz megmondani, hogy akik már rendelkeznek az eredeti DD-val, azoknak érdemes-e beruházniuk erre a bővített verzióra. Talán igen, ha frenetikusan nagy rajongói vagyunk a játéknak (az előző kópiát pedig adjuk/ajándékozzuk el), de összességében nem pakoltak bele annyit, ami miatt máris rohannunk kellene a boltba. Viszont a Dragon's Dogma-szüzeknek tökéletes választás! Tartalmasabb lett, picit csiszoltak rajta, azonban grandiózus átalakítások nincsenek benne.



A pontozást illetően meg próbálok következetes maradni: anno Böjti 9 pontot adott rá összességében, így én is maradok BG eredeti értékelős számainál, mivel olyan része fejlődött a játéknak, ami már eddig is nagyszerű volt.

9/10

Kiadó: *Capcom* Fejlesztő: *Capcom*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

JediEco

CONSOLE CORNER 6 990.-

SNIPER 2 GHOST WARRIOR

Mesterlövész tanfolyam kezdőknek és haladóknak!

A videojátékok piacán kifejezetten nehéz betörni egy olyan területre, amelyben gyakorlatilag csordultig van tele az adott szegmens jobbnál jobb alkotásokkal. A lengyel illetőségű City Interactive azonban időről időre megpróbál valami maradandót alkotni a játékosoknak, ám sajnos ez idáig ezt a feladatot nem tudták maradéktalanul teljesíteni.
2011 nyarán megjelent produktumuk, a Sniper: Ghost Warrior igyekezett ugyan előkelő helyet elfoglalni az FPS-ek végeláthatatlan sorában, ám a látványossági kérdéskörön kívül eső pontok silány megvalósítása erősen rányomta az anyagra a középszerűség bélyegét. A szoftvernek pedig minden esélye megvolt arra, hogy kitörjön a szürke tömegekből, ugyanis témaválasztásának köszönhetően kifejezetten ritkaságszámba menő tartalmat prezentált.
Azt persze nem mondom, hogy a mesterlövész témájú játékok ritkák, mint a fehér holló, ám mégis, mikor egy évben kijön legalább két tucat ilyen-olyan FPS a különböző platformokra, akkor igenis kuriózumnak hat egy-egy sniperes progi az évek(!) során.

A legutolsó ilyen témakört feldolgozó anyag az éppen egy évvel ezelőtt megjelenő, második világháború idején játszódó Sniper Elite V2 volt, ami az igazat megvallva korántsem lett tökéletes, viszont mindenképpen kellemes kikapcsolódást volt képes biztosítani a téma iránt érdeklődőknek.
Erre az esztendőre is jut betevő a nappalik mesterlövészeinek, ugyanis néhány hete megérkezett a City Interactive második próbálkozása, a **Sniper: Ghost Warrior 2**, így a távcsöves puskák megszállottjai újabb bevetésre indulhatnak!

A fejlesztőktől nem egy ígéret hangzott el az élmény javítására, lássuk hát, mi vált belőle valóra! A Sniper: Ghost Warrior 2 cselekménye egyaránt ugrál a térben és időben, ezáltal a ránk bízott küldetéseket éppúgy kell majd teljesítenünk az eseménysorok múltjában, mint a játék jelenében.
A sztori főhőse Cole Anderson kapitány, aki a világot bejárva igyekszik halálos csapatával megtizedelni az ellenséges katonák nem kevés számát. Teszi ezt Szarajevó kihalt, háború sújtotta romos utcáin, Burma trópusi dzsungeljeiben, illetve Tibet hegyei között. Három fejezetben, fejezetenként három pályán, vagyis összesen kilenc szinten kell helytállnia a profi mesterlövésznek. Azt már előzetesen elárulhatom, hogy igazság szerint a történet sajnos semmilyen kiemelkedő momentumot vagy komolyabb meglepő csavart nem volt képes felmutatni. Sablonos, semmitmondó és klisés. Ezen persze meg sem lepődtem, mivel egyrészről az ilyen típusú és témájú játékoknak ez a pontja soha nem is tartozott az erősségeik közé, másrészről pedig, ismerve a fejlesztők korábbi anyagait, nem is vártam mást.

A nehézségi szint megválasztásától függően nagyjából olyan 6-8 órányi játékidőt biztosít a program egyjátékos szegmense.
Ha már éppen szóba került a kihívás mértékének megválasztása, érdemes megemlíteni, hogy a játék három különböző módon skálázott nehézségi szinttel várja a játékost. A készítők a szoftver megjelenése előtt többször is elmondták, hogy játékukat igazi mes-







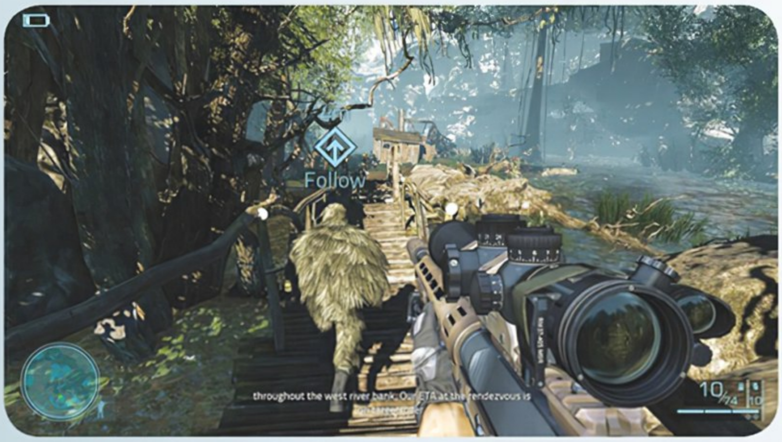
terlövész-szimulátornak szánják, amiben kardinális szerepet fognak betölteni az olyan tényezők, mint a széljárás, a pulzusszám, a kilőtt lőszerek légellenállásából fakadó röppályaváltozása, stb.
Ezek a változók minden szinten jelen vannak, ám könnyű fokozaton a távcsöves puskánk célkeresztje körül megjelenik egy kis piros kör, ami tulajdonképpen a lőszer ténylegesen becsapódó pontját hívatott megmutatni a számunkra.
Amennyiben nem „Hard", vagyis nehéz szinten állunk neki, a segítség mindig meglesz, persze kisebb módosításokkal a célpontok kijelölését tekintve.
Ha igazán profikká akarunk válni, akkor érdemes a kampány előtt meglátogatni a gyakorlópályát, ahol is ízelítőt kaphatunk a játék rendszeréből. Néhány tucat céltábla szétlövése után már pontosan érezni fogjuk, hogy adott erősségű és irányú széljárás mellett mennyivel kell alá/fölé/mellé lőni a célponthoz képest ahhoz, hogy eltaláljuk azt.
A kampány elindítását követően a stuff szinte azonnal bedob a mélyvízbe, és rögtön az első pályán igyekszik megtanítani a kezelés minden részletét. Természetesen legfontosabb fegyverünk mindig egy mesterlövész puska lesz, de alkalomadtán hangtompítós pisztolyokkal is eliminálhatjuk az ellenséges katonákat, sőt még a közelharcban is jeleskedik főhősünk!

Igaz, ez kicsit viccesen van megoldva, mert Cole gyakorlatilag már vagy három méter távolságból is képes elkapni áldozatát. Nagyon tetszett viszont az a koncepció a játékban, miszerint az általunk irányított karakternek mindig figyelni kellett a pulzusszámára, mert amennyiben az fölszaladt, sokkal nehezebbé vált az ellenfél becélzása. Remegő kézzel és zihálva a levegő visszatartás is sokkal nehezebben ment.
Karakterünk ugyanis minden lövés előtt képes visszatartani a lélegzetét, ám ezt csak igen rövid ideig tudja megtenni.
Furcsállottam is, hogy a történet szerint egy sokat megélt háborús veterán csak ennyire képes, de legyen. A sztori előrehaladtával több etap során is társat kapunk magunk mellé, akiknek szerepe leginkább az utasítások osztogatásában merül ki, meg néha egy-egy ellenfelet le is lőnek, ha a script éppen azt írja elő a számukra.

A progi felépítése egyébként rém egyszerű: atomlineáris pályákon kell pontról pontra előrehaladni, majd likvidálni a célpontokat. Ezen a ponton érdemes kettébontani a tartalmat: adva van ugye, amikor a játékos menetel egyik helyszínről a másikra. Elsunnyog ellenlábasai mellett vagy éppen némán és feltűnésmentesen legyilkolja az útjában lévőket. Illetve van, amikor egy magas lőállásról fedezi csapatának tagjait, túszokat ment ki terroristák fenyegető karmai közül, katonai táborhelyek őrszemeit segíti át a másvilágra, stb.
Ez utóbb említett részek igazán hangulatosra sikeredtek a játékban. Rendkívül élvezetes tud lenni, ahogy a távolból, de még így is ügyelve az észrevétlenségre, szépen egyenként vagy akár kettesével szedegetjük le a célpontokat.
Azt azért nem árt tudni, hogy az észrevétlenséget elég viccesen kezeli a játék, ugyanis ha









úgy lövünk le egy célpontot, hogy azt a közelben lévő társa nem veszi észre a találat pillanatában, akkor jó eséllyel még azután sem lesz baj, ha esetleg később a holtest felé téved. Erős hangulatfokozó megoldás az úgynevezett „Bullet Cam", amely látványosan, belassítva mutatja a nagyobb katonai csoportok utolsó talpon maradt embere felé tartó gyilkos lövedéket és annak útját, egészen a találatig. Megjegyzendő, hogy a hasonló témájú Sniper Elite V2-ben ezt is sikerült jobban prezentálni, mert ebben az anyagban sajnos már nem láthatunk X-Ray felvételekkel operáló csonttöréseket és szervroncsolódásokat. A feladataink során nem egyszer kell lopakodni, megbújni az ellenfelek figyelő szemei elől. Alapvetően ügyesen kitalálták, hogy a HUD-on láthatóvá tették, hogy merről figyelnek minket, illetve, hogy ténylegesen észrevettek-e, de a probléma ott van, hogy a gép által vezérlet AI annyira hullámzó képet fest, amire szó nincs.

Előfordul, hogy éjszaka, növényekbe bújva, terepszínű ruhában is észlelnek minket, de ennek a szöges ellentéte is, mikor minden gond nélkül, lazán elsétálnak mellettünk.

A missziók sajnos nem valami változatosak, ráadásul az egész játékra jellemző egyfajta monotonitás.

Egymást váltva kerülnek terítékre a mászkálós, avagy előrehaladós etapok, majd a mesterlövészes képességünket igazán megkívánó nagyobb területek.

Hol ez, hol az. Ezt a váltakozást egy ideig még élvezi is az ember, ám a játék első harmadának végére igencsak kiszámíthatóvá válik maga a tartalom.

Mellékküldetések, opcionális feladatok egyáltalán nem kaptak helyet a progiban, mint ahogy nélkülöz bármiféle fejlődési-rendszert vagy olyan tartalmi elemet, amivel kicsit is, de el lehetne szöszölni.

Némi színt visznek a cselekménybe az olyan csavarok, melyben pl. a sztori bizonyos pontján mindenünket elveszik, vagy éppen nem lövöldözni, hanem különböző objektumokat, harci eszközöket kell felrobbantani.

De akárhogy nézem, ez már sok-sok éve annyira alapnak számít. A Sniper: Ghost Warrior 2 kampányának legnagyobb baja az, hogy lerí róla a low budget mivolta, továbbá ötlettelen és unalmas.

Tulajdonképpen semmilyen pontján nem tud kiemelkedő teljesítményt nyújtani, nagyon jó indulattal is csak közepesnek mondanám.

A játékidő nem valami sok. A megvalósítás olyan, amilyen. Fordulatokat alig, epikus jelenetsorokat még csak hírből sem tudott prezentálni a forgatókönyv.

A játék tartalmi kérdéseit követően jöjjön a technikai oldal ismertetése! A Sniper: Ghost Warrior második részében nem a korábban használt, egyébként igen látványos megoldásokra képes Chrome Engine negyedik generációja teljesít szolgálatot, hanem immáron egy licenszelt grafikus motor, a Crytek által kifejlesztett, konzolokra optimalizált CryENGINE 3 biztosítja a látványorgiát. Pontosabban biztosítaná, de korántsem teszi azt. A progi grafikai teljesítménye ugyanis maximum csak közepesnek mondható, tulajdonképpen semmilyen komolyabb, említésre méltó elemmel nem tud szolgálni.

Nem fogunk beleütközni magas felbontású textúrákba, retinánkat nem fogják csiklandozni látványos részecske effektek, sőt kiemelkedően festő pályaelemeket és karak-







tereket sem ebben a játékban érdemes keresnünk. Ahogy a szoftver tartalmi részéről elmondható, hogy abszolút középszerű, sajnos ugyanúgy igaz ez az állítás a progi technológia szegmensére is.
A nyújtott teljesítmény alapján talán jó pár éve még akár egy „jó" besorolást is kaphatott volna tőlem, ám így a generáció végéhez közeledve beleveszik a tömegbe, majd eltűnik, mint szürke szamár a ködben.

Egyébként ugyanaz az érzés kerített hatalmába, mint nem egy, Unreal Engine 3 által hajtott játék tesztelése közben.
Tudvalevő, hogy csak nagyon kevés anyag, helyesebben fejlesztőstúdió volt képes ezt a motort olyan szinten meghajtani, mint amit az Epic Games művelt a Gears of War-szériával. Amíg a Gears-játékok nagyon magas technikai szinten mozogtak, addig sok cím még csak meg sem közelítette azok vizuális színvonalát, miközben gyakorlatilag egyforma grafikus motorok számoltak a címek alatt. A cikk alanyával tulajdonképpen ugyanez a helyzet.
A hasonlatot talán csak annyiban érdemes még kiegészítenem, hogy amíg az Epic motorjának használati jogát orrba-szájba megvették a különböző játékfejlesztők és kiadók, addig a Crytek technológiájáért már csak egy-egy cég jelentkezett be.
A progiban meglátogatandó helyszínek közt egyaránt megtalálhatóak lesznek buja növényzetű erdők, fullasztó trópusi dzsungelek, romos városok, és persze katonai ellenőrzési pontok és bázisok.
Mindezek nappali, vagy épp éjszakai tálalásban kerülnek terítékre. A változatosságot tehát igyekeztek fenntartani a fejlesztők, ami igazság szerint sikerült is nekik.
A néhány kezdeti erdős, totálisan lineáris és semmitmondó pályát követően kifejezetten felüdülés volt bejutni a városba.
Itt mintha a pályadizájnerek és általuk a grafikus motor is némiképp észhez tért volna. Némely szakaszon képes volt kimondottan jól kinézni az anyag, de persze továbbra is azt mondom, a nagy egészet nézve igen hullámzó, leginkább felejthető képet festett.
A stuff sebessége alapvetően még éppen megfelelő, azonban látványosabb akciónál és nagyobb nyílt terep kirajzolásánál hajlamos megzuhanni a frame/sec érték még úgyis, hogy a nagyon távoli területeket előszeretettel burkolja ködbe vagy éppen homályosítja el az engine.

A mesterséges intelligencia szintén nagyon hullámzó képet mutatott, tulajdonképpen végletekben gondolkodott.
A végigjátszás során egyaránt belefutottam totál sík ellenfelekbe, de velük ellentétesen, szuperkatonákba is.
Az időnként hozzánk társult NPC-társak többnyire előre letárolt script által vezéreltek, ami hellyel-közzel rendben is volt.
A hanghatások és a zenék voltak számomra a legerősebb pontjai a cuccnak. Külön kiemelném az éles helyzetekben felcsendülő zeneszámokat, amik igazán adrenalin pumpálóra sikerültek, és érezhetően képesek voltak fokozni az izgalmakat. A kampány mód mellett többjátékos opcióval is készültek a City-s srácok.

Talán már megszokhattátok tőlem, hogy tesztjeimben a multiplayer játékmódok ismertetésére szoktam azért hagyni jelentős mennyiségű karakterszámot, ám ezúttal kicsit vissza kellett vennem az általam előzetesen belőtt kvótából.
Az ok igen prózai: a Sniper: Ghost Warrior 2 többjátékos szegmense mindösszesen egyféle játékmóddal, a Team Death Match opcióval, és csupán két térképpel várja az online háborúk camperjeit.
Egyszerre legfeljebb 12-en, vagyis 6 a 6 elleni felállásban lopakodva, fekve, kúszva és mászva kémlelhetik a playerek a terep legapróbb rezdülését, várva azt, hogy távcsöves puskájuk optikájában feltűnik az ellenfél csapatának lövésze.
A játék kiadójától származó hivatalos közlemény szerint a közeljövőben ingyenes DLC fog megjelenni a programhoz, mely bővíteni fogja mind a single, mind pedig a multiplayer módot. Az információ szerint a letölthető tartalom új küldetéseket, új többjátékos lehetőségeket és térképeket fog biztosítani a szoftver tulajdonosainak az anyaghoz.

Bízom benne, a fenti írásból leszűrhetővé vált, hogy a City Interactive-nak ezúttal sem sikerült maradandót alkotnia.
A Sniper: Ghost Warrior 2-ben, mint ahogy a stúdió korábbi anyagaiban, ezúttal sem található olyan elem, aminek igazán sikerült volna kiemelnie a tömegből a produkciót.
Amennyiben viszont kifejezetten vonzanak a mesterlövészes tárgykört felölelő anyagok, tehetsz vele egy próbát, mert a ritkaságszámba menő témaválasztásának köszönhetően ideig-óráig még talán ebben a formájában is alkalmassá válhat a szórakoztatásra.

Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra?
Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!

6/10

Kiadó: ***City Interactive*** Fejlesztő: ***City Interactive***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Foxhound

FROM THE MAKERS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE GODS AMONG US



„Az őrület olyan, mint a gravitáció. Csak egy kis lökés kell hozzá.” - Joker

Ha most arra kérnétek, hogy az elmúlt hónapomból emeljek ki egyetlen eseményt, amelyet leginkább említésre méltónak találnék, komoly fejtörést okoznátok nekem - még akkor is, ha csak a Konzol Magazinnál végzett munkámra szűkítenénk a kört (a magánéletemet szerintem hagyjuk is, minden napra jut valami „furcsaság”…)

A Battlefield 4 előzetesben már említettem, hogy a következő három oldalon terpeszkedő cikkemet fogom legutoljára hagyni, mivel ebben a hónapban töménytelen mennyiségű munkát vállaltam el.
Mondjuk a Sly Cooper: Thieves in Time-ról nem volt különösebben nehéz tesztet írnom, mivel alapvetően is kedvelem a mosómedvét, Tiger bácsival pedig már régóta barátok vagyunk. A Battlefield 4 előzetes sem igazán okozott gondot, mivel már a bejelentés napján is kellőképpen felkeltette az érdeklődésemet, így a felkérést arra, hogy írjak belőle kedvcsinálót, örömmel vettem.

Az **Injustice: Gods Among Us**-szal azonban más a helyzet… előítélet ide-vagy oda, a fentebb taglalt pozitív előérzetek sajnos már nem munkálkodtak bennem jelenlegi tesztalanyom kivesézésekor…

Abban, hogy a végső határidőig húztam a „billentyűzetragadást” a Gods Among Us esetében, több szempont is közrejátszott. Bár szeretem a képregényeket, de az igazság az, hogy én inkább Marvel párti vagyok. Nem mondom, hogy a DC karakterei számomra teljesen ismeretlenek és közömbösek lennének (Batmant és Gotham City-t például kifejezetten kedvelem), de valahogy mindig is jobban szerettem Pókembert, Vasembert, Amerika Kapitányt és a többi marveles szereplőt. Ez talán azért lehet, mert a DC-s hősöket, gonoszokat és történeteket mindig is kicsit felnőttesebbnek, jó értelemben szürkébbnek, komolyabbnak éreztem, mint például a Falmászó olykor humoros kalandjait. Kiskoromban vettem kezembe az első képregényeket, szerintem ezek után nem csoda, hogy a színesebb Marvelhez húz a szívem a mai napig - pontosabban már nem annyira, de ez már tényleg egy másik sztori és nem akarok ennyire elkanyarodni a tárgytól.

Szóval, húztam, halogattam a cikkírást, pedig egyáltalán nem szokásom csúszni a leadással… ennek ellenére az Injustice esetében a tesztidőszak utolsó utáni másodpercét is kihasználtam. Hogy miért?
Talán már korábban is említettem nektek: *a verekedős játékok sose voltak igazán a zsánereim*, és ha lehetett, mindig elkerültem őket jó messzire. Távolról azért úgy intettem feléjük, de aztán mentem is tovább a saját utamon… egészen mostanáig.

Három oldal áll tehát rendelkezésemre, hogy korrekt képet fessek - exkluzívan - a NetherRealm Studios legújabb alkotásáról, az Injustice: Gods Among Us-ról. Lássuk akkor, milyen lett a stuff, illetve, ami talán fontosabb: ***képes-e a gép elé szegezni egy „szüzet” is?***

A játék indítását követően a fejlesztői és kiadói logók után egy meglehetősen puritán főképernyő fogad minket olyan menüpontokkal, amelyek egy része sztendernek nevezhető (single player, multiplayer, settings), míg a többi furcsának, első látásra semmitmondónak hat - ilyen például a S.T.A.R. Labs, de erről majd később.

Sokat mondjuk nem időztem a beállítások szemrevételezésével sem, úgy gondoltam, a legjobb az lesz, ha egyenesen a dolgok közepébe csapok: így jutottam el a sztori módhoz, amelyről azt gondoltam, egy laza, egymás után pakolt küzdelemről szóló mondvacsinált valami lesz. Ekkor azonban megláttam az első átvezető jelenetet és valahol a padlón kotorásztam, az államat keresve. *Már ilyen is van?* – kérdeztem magamtól.

Igen van, már tudom és azt is, hogy ez a megdöbbenés csak az én tudatlanságomnak volt köszönhető, de ahogy írtam is, az utóbbi években elkerültem a verekedős játékokat - azóta persze már tanulmányoztam az új Mortal Kombatot, amely hasonló szisztéma szerint szórakoztatja a játékost.

Az Injustice *kerettörténete* két, párhuzamos világról szól… az egész onnan indul, hogy Joker egy atomtöltet segítségével elpusztítja







egész Metropolist, Superman pedig ezek után megöli őt és zsarnokká lesz.
Na igen, Supit nem ilyennek ismertük meg, de ha tényként kezeljük, hogy a robbanás előtt Joker megvezette őt, aminek következtében saját kezűleg végzett kedvesével, Lois-szal és a még meg sem született gyermekével, talán megérthetjük az indíttatását… Tehát Superman tejhatalmú uralkodó és a lábai előtt hever mindenki: ki térdre ereszkedve, ki pedig holtan.
Senki sem tudja őt letaszítani a trónról, mivel a legtöbb szuperhőst – és szupergonoszt – félelemben tartja és maga mellé szólította: az a maroknyi ellenálló csapat pedig – élükön Batmannel - tehetetlennek bizonyult Superman hatalmával szemben mindaddig, míg meg nem érkezett a felmentő sereg… ők leszünk mi, vagyis annak a *másik* világnak a hősei, akik a robbanás pillanatában átkerülnek ebbe a szörnyű valóságba.

Bonyolultnak hangzik? Nem csodálkozom rajta, én is erőteljesen kapkodtam a fejemet, hogy most akkor ki kivel van?

Így elmagyarázva nem is egyszerű kibogozni a szálakat, mindenestre megélni sokkal másabb: a sztori bővelkedik csavarokban, érdemes kijátszani – egyébként nem véletlenül sikerült ennyire jól a történet, a NetherRealm Studios a DC-vel közösen írta meg, és ha jól tudom, már a negyedik képregény is megjelent belőle.

Furcsa, hogy átvezetőkről és történetmesélésről kell írnom egy verekedős játék kapcsán, főleg úgy, hogy teljesen pozitívan tudom azt értékelni: nincs összecsapva a cselekmény, az egymás után következő események logikusan vannak felépítve, ráadásul még azt sem mondhatom, hogy unalmas lenne. Jelen esetben nem csak a verekedések közötti átkötésről van szó, mivel QTE(!) szekvenciákat is kapunk, amelyek olyannyira üdítő színfoltok voltak számomra, hogy legszívesebben egy ültő helyemben lezavartam volna a történetet.

De nem tudtam… nem, mert egyrészt elég hosszú, másrészt magát a kontrollt is szoknom kellett.

És ezzel az átkötéssel rátérhetünk a játék másik lényeges elemére, a *játékmenetre*.
Nem fogom gombról gombra elmesélni, melyikkel mit lehet csinálni: a tutorial mindenre izzadság nélkül tanít meg minket, ezért inkább arról értekeznék, számomra milyen élményt nyújtottak a harcok.
A sztori során két-három meccs erejére az összes karakter megfordul a kezeink alatt, így mire eljutunk majd odáig, hogy végre érzünk annyi tudást magunkban, amellyel már úgy gondoljuk multiplayerben is helytállhatunk, már lesz valamilyen fogalmunk arról, ki a személyes kedvencünk – mondjuk én konkrétan túlbecsültem magamat és első körben Batmannel úgy feltörölték velem a padlót (nyolcszor…), hogy öröm volt nézni.
Annak ellenére, hogy támadásügyileg a karakterek hasonlóak egymáshoz és hasonló szisztéma szerint is „működnek", mindegyiknek egyedi mozgása, sajátos tempója van (Superman például lebeg a föld felett, Joker viszont kicsit szétszórt, azonban még így is különösen gyors, valamint kiszámíthatatlan). Kiismerésük és a legmegfelelőbb taktika megtanulása időt igényel, a kombók olyan láncrendszerének kialakítása pedig, amivel ötven-hatvan százalékos sebzést is tudunk okozni… nos, hosszú órák kérdése.
Akit érdekel, az a Move Listben láthatja, hogy az egyes mozdulatok milyen statisztikákkal rendelkeznek, így pusztán „kimatekozva" is összeállíthatjuk halálos játékstílusunkat...
Azonban mindezek ellenére is elmondható, hogy az M.I. ellen nem nehéz nyerni, még magasabb nehézségi szinten sem - bár oda már tényleg szükséges az előbb említett tapasztalatok megszerzése.
Meglátásom szerint az Injustice - mechanikáját tekintve -, valahol a DC Universe vs. Mortal Kombat és a Mortal Kombat között helyezkedhet el - a harcok során fontos a jó időzítés és a helyzetfelismerés, a kombók pedig egyáltalán nincsenek agyonbonyolítva: teljesen jól használható az ezekre az elemekre felépített rendszer, amely ráadásul a környezeti adottságokat is figyelembe veszi.

Bizony-bizony, ebben a játékban nem csak a kombókra, a körülöttünk lévő elemekre is figyelnünk kell, mivel a pályák rettentően interaktívak. Az talán nem is nagy újdonság, hogy a küzdőterek többszintesek, viszont a helyszínek közötti *fizikai* kapcsolat már









mindenképpen említésre méltó.
Csak egy példa a szemléletesség kedvéért: éppen egy háztetőn verjük laposra a Bőregeret, amikor szegény párát *véletlenül* lerúgjuk a párkányról.
Ekkor a denevér látványos átvezetőben zuhan le az alattunk tekergőző magasvasúti sínre, a vonat pedig pont jön… még néhány bukfenc és máris lent találjuk magunkat az utcaszinten, amely már egyébként egy másik pálya lenne…
Persze, nem a többszintesség miatt beszélhetünk interaktivitásról, a küzdőtereken rengeteg objektum van, amelyet megragadhatunk, felrobbanthatunk, ezáltal sebzést okozva.

A pályák tehát élnek, a háttérben mindig van valamilyen mozgás, amelyre rácsodálkozhatunk harc közben.
Az Injustice-t a kissé már öreg Unreal Engine 3.0-ás motor hajtja, amely bár jól muzsikál, mégis kissé kettős képet mutat.





A hősök és anti-hősök szépen feszítenek a képernyőn, ahogyan a fontosabb objektumok is, viszont elnagyolt textúrák felfedezhetőek a messzeségben…
A harcszíntér-váltáskor látható átvezetők viszont zseniálisan lettek megrendezve, ahogyan a speciális képességek is nagyot szólnak - mind sebzésben, mind vizuális értelemben.
Komoly gond nincs a kinézettel, ahogyan a hangokkal sem - bár a feliratozás körülbelül egy másodpercet csúszik néha a szinkronhoz képest -, de kiemelkedőnek semmiképpen sem nevezhető az audiovizuális mámor…

… s kezdek kifogyni a szavakból, ezért gyorsan át is futottam az eddig leírtakat.
Ez idáig sikerült beszámolnom mindenről, amely az *Injustice pozitívumai* rubrikájába sorolható. Mi maradt akkor ki?
A negatívumok, természetesen: a grafikáról és hangokról már értekeztem, viszont arról még nem beszéltem, mit kifogásolhatunk esetleg magában a játékmenetben.
Az egyes összecsapások egyetlen roundban történnek annak ellenére is, hogy a HP csík kettő mérce egymásra pakolva. Amikor leütjük az első felét ellenfelünk életerejének, egy pillanatra megáll az egész küzdelem: ez érezhetően megakasztja a tempót.
Elég zavaró megoldás, másképp is csinálhatták volna a srácok, mivel emiatt néha teljesen kiesünk a ritmusból.
Negatívumként értékelem továbbá azt is, hogy a helyszínek nem követik konzekvensen az átvezetőkben történteket (például látjuk a videóban, hogy Cyborg felrobbant egy APC-t, a küzdőtéren még sincs semmi baja a járműnek…), valamint akár azt is megemlíthetném, hogy relatíve kevés karaktert vonultat fel a játék.

És úgy nagyjából ennyi. Én nem találtam más kivetnivalót az Injustice: Gods Among Us-ban. A sztori érdekes, a küzdelmeket megszakító QTE szekvenciák és mini-játékok (amelyeknek egyébként külön küldetéseket is készítettek, a S.T.A.R. Labs-ben érhetjük el őket) üdítő színfoltokként hatnak, a fejlődési rendszer és a megnyitható extrák ösztönzőek, a plusz játékmódok biztosítják a szavatosságot is, a harcrendszer pedig egyszerű, könnyen kézre áll – annyit még ezzel kapcsolatban megjegyeznék, hogy külön tetszett az, hogy egyetlen gomb püfölésével nem lehet nyerni. Azonban mindezek ellenére mégis úgy gondolom, hogy a Mortal Kombaton és társain felnőtt játékosnak nem tud majd újat nyújtani az Injustice: ezekhez a játékokhoz egyszerűen nem képes felkapaszkodni.

Kifejezetten nem rossz a cucc, de kimagaslónak sem mondanám - számomra egyébként úgy tűnik, hogy a NetherRealm Studios nem is szerette volna túlszárnyalni saját etalonját, inkább csak újabb közönségnek biztosítani minőségi szórakozást ebben a műfajban.
Éppen ezért, ha szereted a DC univerzumot és a verekedős játékokat, mindenképpen vásárold meg a legközelebbi szoftverbeszerzési utadon: nem hinném, hogy megbánnád.

Mindenki másnak pedig azt tanácsolnám, ha valamilyen szinten vonzódtok az ilyen programokhoz, először tegyetek vele egy próbát: lehet, hogy rákaptok és egyébként is, nincs annál jobb érzés, mint amikor a földbe döngölhetitek Supermant.

8/10

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive Entertainment***
Fejlesztő: ***NetherRealm Studios***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Dzsek

Tudtad, hogy a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?





Sly Cooper: Thieves in Time

A mosómedve jött, látott és… izé, hol a Vitám?

Bár két magazinnal odébb Foxhound kollégám már egész korrekten kivesézte Sly Cooper jelen generációs kalandját, mégis úgy gondoltuk itt a szerkesztőségben, hogy ha már lekértem magamnak a **Thieves in Time**-ot PS Vitára, dobjunk róla egy pontozást is nektek.
Az ötlet tetszett nekem is - mertem volna nemtetszésemet nyilvánítani az ügyben a minden hájjal megkent RBaly-nak, így a történet végeztével billentyűzetet ragadtam, hogy élményeimet, tapasztalataimat szembe állítsam az előzetesben taglaltakkal.

Azt hiszem egy valamit érdemes leszögezni már most, a teszt elején: ***sose voltam igazi rajongója a Sly Cooper sorozatnak, viszont fejhajtással adóztam minden egyes rész előtt.*** Én valahogy a Jak & Daxter szériához mindig is jobban vonzódtam – ki gondolta volna? -, azonban tény: a Ratchet-Jak-Sly trióból senkit sem lehet a dobogó legfelső fokára szólítani, mivel mindhárman ott állnak. Mindegyik arcból árad a stílus és más-más miatt szerettük, szeretjük őket.

Sly Cooper becsületes mosómedve… nem, ezt még a Word is aláhúzza, úgyhogy fussunk neki még egyszer ennek a mondatnak: Sly Cooper mosómedve, aki ideje nagy részét… fogalmazzunk úgy, hogy értékes tárgyak adás-vételével tölti, amely egyenletből a *vételt* általában kivonja. Magyarul tolvaj a szentem, akinek ráadásul rendőrróka barátnője van (Carmelite)… vagyis a Thieves in Time történetének kezdetén *volt. Lesz. Van.* Igazság szerint már magam sem tudom.

Miért nem? Nos azért, mert mosómedvekomáék a sztori során időzavarba keverik magukat a Thievius Raccoonus, vagyis a Tolvajok Nagy Enciklopédiája okán, amelyből elkezdtek eltűnni a betűk, a szavak és az ezekből formálódó mondatok.
Elvész a tudás! Sly természetesen nem hagyhatta, hogy öröksége elpárologjon - hiszen ő is szeretne majd egyszer kis rókakölyköket, akiket megtaníthat a szakma csínjára-bínjára -, ráadásul a „mentőakcióhoz" épp kapóra jött Bentley frissen összetákolt időgépe is, így Murray-t összeszedve a régi csapat Párizsból egyenesen a feudális Japánba utazik…

És itt meg is állok, nem részletezem tovább a sztorit, hiszen Foxhound korrekt módon tálalta a cselekményt a 28. Magazinban: inkább magáról a játékmenetről és az általa is említett negatívumokról értekeznék inkább – szerintem, ez titeket is jobban érdekel.

Ahogyan Ő is kifejtette az előzetes végén, a Sly Cooper negyedik része valóban nem szakít a hagyományokkal: nagyon leegyszerűsítve a dolgot, ugyanazt az élményt kapjuk, mint az első, PS2-es megjelenéssel, megfűszerezve rengeteg ötletes mini-játékkal.
Ezek elég széles skálán mozognak és (a PS Vita, a PS3-ról, gép hiányában nem tudok nyilatkozni) a lehető legtöbbet kihozzák abból, amiből építkezhetnek. Vannak a reflexeinket megdolgoztató szekvenciák, a gombnyomkodás skillünket próbára tévők (értsd: QTE), a beépített mozgásérzékelőt kihasználóak és akadnak arcade jellegű „feladványok" is.
A feladványok szót azért tettem idézőjelbe, mert hatalmas szellemi erőfeszítéseket nem igényel a Thieves in Time játszása: inkább amolyan könnyedebb szórakozás ez. Talán egy kicsit, túlságosan is… a lopakodás, mint olyan, sajnos az előző részektől eltérően okafogyottá vált, köszönhetően annak, hogy a nagy böhöm melákok olyan buták, ahogyan kinéznek.
Lámpájuk fényénél egyáltalán nem látnak tovább, viszont random módon olyan dolgokra is felfigyelnek, amelyekre pedig nem is számítanánk.
Emiatt sokszor látjuk a töltőképernyőt, ami PS Vitán hosszú másodpercekre megszakítja a játékot.



Foxhound említette a bázist is, ahonnan a küldetéseket indíthatjuk - meg vásárolhatunk, meg nézelődhetünk, meg miegymás. Nos, szerintem ez nagyon rossz ötlet volt a fejlesztők részéről, mivel emiatt (a töltési idővel megspékelve) olyannyira szétdarabolják az amúgy is rövid szekvenciákat, hogy inkább érezzük szekventált árkád misszióknak, mintsem egybefüggő mesének a cselekményt. Bár a grafika és a hanghatások – amelyek kijavításra kerültek a tesztverzió óta - megadnák az érzést, de… valahogy mégsem ez jön le játék közben.
Ráadásul, ha még azt is hozzáveszem, hogy az átvezetőkön kívül semmi sincs feliratozva, maga a történet is feledhetővé válik.

Pedig nem kellene, hogy így legyen.
Bár csak negatívumokat említettem eddig, a negyedik Sly jó játék, hiszen a fejlesztők abból a receptből főzték, amely sikerre vitte az előző generáció platformjátékait - nem kell mindent megreformosítani.
Telepakolták élvezetes mini-játékokkal, játszható, *egyedi* karakterekkel, és még a PS3-Vita közötti potenciált is kihasználták… én azt mondom, az irány jó (sőt!), és ha egy esetleges folytatásban jobban odafigyelnek a részletekre is, még jobb eredményt fog elérni a Sanzaru Games: mert a Thieves in Time még így is AAA kategóriás stuff.



8/10

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment*** Fejlesztő: ***Sanzaru Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Dzsek

***Tudtad, hogy** a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*

AMC THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

Ismerd meg a Dixon fivérek történetét!

Mikor bejelentésre került a képregényes alapokkal és a kiváló TV-sorozatos epizódokkal bíró **The Walking Dead: Survival Instinct** játék, vegyes érzéseim lettek. Az évek során megtanulhattuk, hogy a megjátékosított filmes anyagok minősége az esetek 99%-ában jócskán a béka feneke alatt van, így a kvalitás tekintetében ezúttal sem vártam mást, ám mégis bizakodtam, rajongásomnak köszönhetően reménykedtem, hogy ezúttal nem az ismert papírforma fog érvényesülni.
A másik ok, amiért talán kevésbé álltam előítéletesen a progihoz, az a tavaly megjelent, epizódikus formában érkező Telltale Games-féle The Walking Dead (a továbbiakban: TWD) feldolgozásnak volt köszönhető, ami a sztorinak elsősorban a képregényes vonalát, helyesebben talán hangulatát igyekezett reprodukálni. Az említett fejlesztőstúdió szerintem maga sem gondolta volna, hogy játékukat több szakmai elismerés mellett még az Év Játéka-díjjal is kitüntetik.
Persze butaság volt részemről bármit is remélni, pláne annak tudatában, hogy a két játékot két különböző csapat készíti.
De hát mit tehettem? Már azzal megvettek a Survival Instinct fejlesztői, hogy játékukkal előzményt kívántak létrehozni a televíziós epizódoknak, ráadásul a széria két legtökösebb karaktereinek főszerepeltetésével, Daryl és Merle Dixonnal, akik nem csak fizimiskájukat, hanem hangjukat is kölcsönözték a játékhoz.
Filmes előzmény ide, Dixon testvérek oda, ami sikerült a Telltale Games csapatának, nem ment a Terminal Reality programozóinak. Az alábbi elemzésből megtudhatod, mely tényezők miatt bukott el az alapjaiban remek koncepciójú, több kiváló ötletet is felvonultató zombis kaland.

A Survival Instinct cselekménye akkor veszi fel a fonalat, amikor a világot sújtó zombi-apokalipszis éppen elkezdődik. A játék során a televíziós horror-dráma ikonikus alakjának, Darylnek a bőrébe bújhatunk, aki a játék elején egy brutális incidens során a saját szeme láttára veszíti el az édesapját. Hosszúra nyúlt gyászra azonban nincs idő, az élőhalottak mindenhol ott vannak, és a maroknyi, még egészséges túlélőnek is meg vannak számlálva a percei. Mielőtt azonban elhagynánk városunkat, a helyi fogdából (honnan máshonnan?) össze kell szednünk bátyánkat, Merle-t.
A fivéreknek a túlélésen felül a legfontosabb céljuk, hogy jelenlegi tartózkodási helyüket, Georgiát elhagyva eljussanak Atlantába, ahol az információfoszlányok szerint egy nagyobb létszámú közösség próbál élhető körülményeket és biztonságot nyújtó menedékhelyet fenntartani. Kitűzött céljukhoz több városon és kényszerállomáson megállva majd áthaladva, nem egy túlélőt maguk mellé állítva vagy épp elutasítva, temérdek harapót kivégezve juthatnak csak el.
Megjelenéséig csak nagyon minimális információt lehetett tudni a tesztalanyról, ami az ilyen esetekben általában több dolgot is jelenthet, sajnos leginkább rosszakat.
A Survival Instinctről tudni lehetett, hogy filmes háttérrel bíró előzmény lesz, és sajátszemszögű nézetet fog használni.
Ezen felül azonban szinte semmilyen más tartalmi elem nem volt ismert, így igen nagy, kezdetben ráadásul még pozitív élményekkel is gazdagodtam, miután belevetettem magam a progiba.

A Terminal Reality fejlesztői egy RPG elemekkel tarkított, túlélő-horror FPS koncepcióját kívánták megalkotni, melyben fontos szerephez jutnak a játékos által meghozott döntések is. Azt gondolom, ez így első hallásra igen csábítóan hangzik, azonban a készítők a játékban minden olyan építőkockát, amiben lett volna úgymond ráció, csak elméleti szinten tudtak alkalmazni, a gyakorlatban már alig. A cselekmény szerint egyik városból el kell jutnunk a másikba, és közben több helyen is megállni, majd különböző használható cuccokat összeszedni, NPC-ket segíteni, stb. A felszedhető cuccok között lesznek benzines kannák, amik begyűjtése azért fontos, mert utazásunk a nafta mennyiségéhez van kötve.
Találhatunk továbbá élelmiszer, fegyver- és lőszerutánpótlást is. Idővel néhány túlélő is csatlakozni fog hozzánk, akik sorsáról nekünk kell dönteni. Az előrehaladásnál fontos tényezőnek próbálták beállítani a készítők az útvonalválasztást, mely szerint a kívánt célállomást mindig háromféle módon érhetjük el. Ez történhet autópályán, mellékutakon, illetve az utcákon.
Döntéstől függően változik a felhasznált benzin mértéke, illetve a kényszerállomásokon (két főállomás közötti töltelékpálya)





található használati tárgyak mennyisége. Az utazás során nem a játékos irányítja a járművet, hanem a gép végzi el ezt a feladatot, ez alatt a player maximum csak a töltőképernyő bámulásában lelhet némi élvezetet. Az egyébként katasztrofálisan festő, de azért változatosságot is felmutatni képes helyszínek két részre bonthatóak. Lesznek olyan állomások, ahol a sztori fejezetei lendülnek előre, illetve lesznek azok a megállók, ahol a főhelyszínek között, a rendszer által éppen bedobott minipályákon kell tevékenykedni. A problémával akkor fog szembesülni a játékos, amikor a szoftver elkezdi ismételni a már látott töltelékpályákat.
Erre pedig rettentő gyorsan sor fog kerülni, tulajdonképpen a játék első harmadának a végén már nem lesz olyan kényszermegálló, amit ne mutatott volna meg addig az anyag. Nem akartam elhinni, hogy történetet előrelendítő pályák között lévő etapokat képes volt újra és újra beadni a játék, totálisan változatlanul.
Variálás csak annyi volt, hogy a harapókat időnként máshova pakolta le az engine. Ezeknek az úgynevezett road-eventeknek talán hatféle változatával találkoztam. Vicces szituáció állt elő, mikor két város között olyan háromszor állított meg a program, majd a három kényszermegálló közül kettő totál ugyanaz volt. Egyébként szinte teljesen mindegy, hogy az útvonal tekintetében miként döntünk, ugyanis szinte bárhol rábukkanhatunk lőszerre és élelmiszerre. De ha nem így lenne, akkor sem történne tragédia. Az egész játékot ugyanis teljesíteni lehet egy darab, az alapfegyvernek számító késünkkel.

Aztán itt van a túlélők kérdése. Nagyon tetszett, hogy menedzselni lehet a hozzánk csapódott embereket. Vagyis figyelni kell, hogy éppen milyen autóval, mekkora férőhelyes járgánnyal utazunk. Ha nincs elegendő ülőhely, dönteni kell, hogy kit hagyunk magunk mögött. Ennél is érdekesebb megoldás pedig, hogy a játék főfejezeteinek számító pályákon különböző feladatokat oszthatunk ki a hozzánk szegődött embereknek.
Ezek a küldetések három csoportba sorolhatók: benzin, élelmiszer (gyógyítás), és lőszer utánpótlás. Amennyiben úgy gondoljuk, hogy elküldjük az egyik ideiglenes társunkat beszerző körútra, dönthetünk, hogy milyen felszereléssel engedjük neki az útnak. Miután kiválasztottuk a célt számára, illetve kezébe adtunk valamilyen fegyvert, láthatjuk, hány százalék esélye maradt a visszatérésre. Sajnos ez a koncepció is csak ötlet szinten működik, ugyanis a delikvens túlélési esélyeit mutató indikátor nem változik sem negatív, sem pedig pozitív irányba, hiába engedjük útjára bicska helyett, mondjuk egy sörétes puskával.
Ha már szóba kerültek a fegyverek, írnék magáról a harcok illetve a tényleges gameplay menetéről.

A Survival Instinct nem kívánt beállni a buta hentelős FPS-ek táborába, ezért inkább a megfontolt, taktikus játékosokat részesíti előnyben, akik lopakodva, hangtalanul gyilkolva igyekeznek túlélni a zombi inváziót. Ennek fényében a játék kifejezetten a lopakodásra lett kihegyezve. Guggolva, késünkkel a kezünkben, az élőhalottak hátába kerülve, egy szúrással végezhetünk a járkálókkal. A felszedhető üvegnek, foszforfáklyáknak köszönhetően pedig még figyelemelterelő manővereket is véghezvihetünk.
Eddig a pontig egészen jól működik az elgondolás. Baki akkor következik be, mikor szemtől szembeni harcra kerül a sor. Rettenetesen esetlen, már-már komikus je-









lenetsoroknak lehetünk szemtanúi ilyenkor. A járkálót megállítjuk egy ütéssel, majd vágunk. Ütünk, vágunk. Ütünk, vágunk. Nehézség akkor merül fel, ha tömegesen támadnak. Igazság szerint az imént említett szituációt még meg is bocsátanám a játéknak, elvégre a TV-s epizódokban is tulajdonképpen játszi könnyedséggel bánnak el hőseink a zombikkal.
Ezeknek az ösztönlényeknek az ereje inkább csak a nagy számukban keresendő, a Survival Instinctben pedig igen sokszor fogunk tömeges zombitámadás szenvedő alanyai lenni. A játékba épített, szintén átgondolatlanul megvalósított QTE során azonban meg sem érezzük, hogy mekkora a veszély. Miután elkap egy kószáló, a képernyőn megjelenő irányzékot a támadónk fejére irányítjuk, majd a kívánt gomb megnyomása után egy szúrással végleg a halálba küldjük.
Aztán jöhet a következő, majd az azt követő és így tovább egészen addig, amíg végleg el nem fogynak az ellenfelek.
Elkap, szúrsz, elkap, szúrsz, elkap, szúrsz… Ha épp nem gyilkoljuk halomra az élőhalottakat, vagy ha épp nem kajtatunk benzin után, akkor általában éppen túlélőknek kell segíteni különböző feladatok során, melyek túl nagy változatosságot nem hordoznak ugyan magukban, de én mondjuk elvoltam a küldikkel még így is.

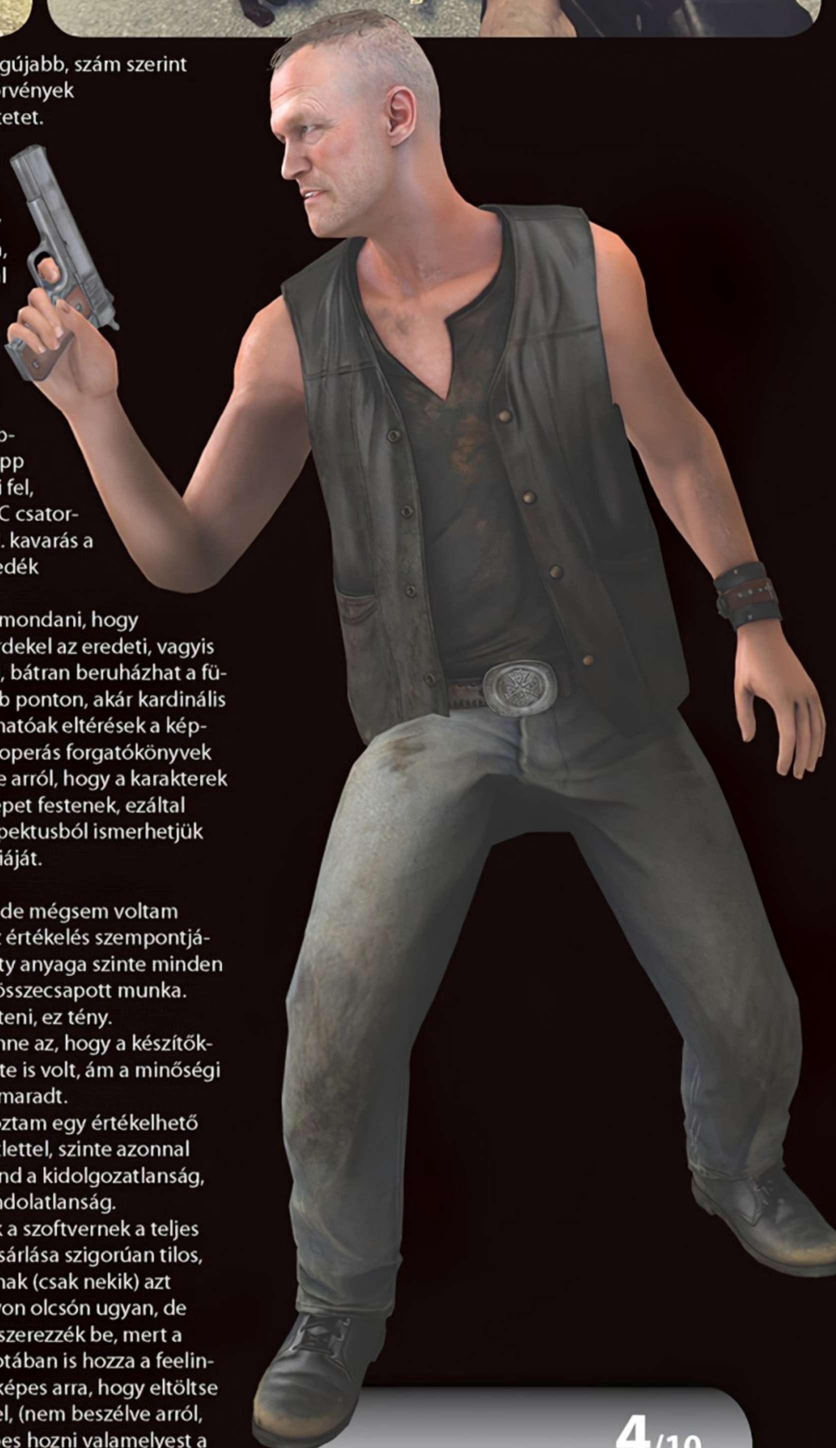
A helyszíneken járva-kelve a tájékozódásban a HUD-on lévő iránytű lesz a segítségünkre, ám mivel a játék már-már kínosan lineáris, eltévedni biztos nem fogsz.
Lőfegyver használatával, vagy bármilyen olyan tevékenységgel, amivel zajt csapunk, magunk köré vonzhatjuk a járkálókat, tehát ez legalább hitelesen működik az anyagban. Hiteles momentum továbbá, hogy a járkálók képesek áttörni a faajtókat, bedeszkázott bejáratokat (igaz, ahhoz már síkok, hogy lehajoljanak és bemásszanak).
Mivel a kiéhezett élőholtak hajlamosak az embert követni, sőt üldözőbe venni, egy idő után arra lettem figyelmes, hogy elkezdtem magam után zárni minden ajtót. És itt a sok negatívum után rátérek arra, ami bejött. Ez pedig az atmoszféra és a hangulat volt. A temérdek hiányosság, az átgondolatlan és igénytelen megvalósítás mellett ez a két tényező volt az, ami arra késztetett, hogy a sztori végére érjek.
Továbbá kiemelném a játék színvilágát is, ami szintén a filmes témát igyekszik reprodukálni, javítva ezzel némiképp az összhatást.
A The Walking Dead: Survival Instinct mögött a Terminal Reality nevű fejlesztőcsapat állt, akik korábban olyan produktumokkal igyekeztek beírni magukat a játékvilág nagy történelemkönyvébe, mint a még igen kellemesre is sikerült BloodRayne 2, vagy a már jóval silányabb képet mutató Kinect Star Wars.
Azt gondolom, a Survival Instinct személyében egy új mélypontra érkezett a fejlesztőstúdió, mely szakadékból talán már nem is kellene visszakapaszkodniuk.











A játék technikai elemeit vizsgálva nagyon rövid idő alatt megállapíthatóvá vált, hogy az anyag kvalitása pocsék, kritikán aluli lett. Egyrészről meg kell említenem a fent taglalt, ismétlésszerűen beadagolt, újra és újra felbukkanó kényszermegállókat, másrészről pedig magát a játékot hajtó engine-t.
Mi a fenét képzeltek az Activision-nél? Túlzás nélkül állíthatom, hogy a Black Ops II vagy akár a szintén tragikus képet festő Aliens: Colonial Marines egy következő generációs csoda szintjén mozognak ehhez a produkcióhoz képest, pedig a példaként felhozott anyagok is évekkel le voltak maradva technikailag a vetélytársaiktól.
Baltával faragott objektumok és karakterek, nem létező vizuális effektek, alacsonyfelbontású textúrák, mindenféle bugok, zombikhoz mérten is agyhalott mesterséges intelligencia, továbbá számtalan audiovizuális hiba sokasága jellemzi a szoftvert. Mozgásanimációk milyenségéről is gyakorlatilag kár szót ejteni, mivel kis túlzással nincs is olyan.
Egyszerűen képtelen vagyok felfogni, hogy volt pofája egy ilyen terméket piacra dobni a kiadónak, még ha az maga az Activision is. Továbbá olyan alapvető tartalmi elem is hiányzik a stuffból, mint a multiplayer.
Bár Isten ments, hogy egy ilyen minőségű anyaggal bárki is a hálózatra szabaduljon valami szintén elszabott kompetitív hulladékkal, de egy kooperatív módot simán bele kellett volna préselni a cuccba, ha már a Dixon testvérek kálváriáját dolgozza fel az anyag. De semmi. Marad az 5-6 játékórát biztosító egyszemélyes kampány, és annyi.
Egy dolgot viszont pozitívként éltem meg a technikai kérdéseket illetően, ez pedig a srácok szinkronja volt.
Tulajdonképpen ezt nem is lehetett volna eltolni, mert Norman Reedus (Daryl) és Micheal Rooker (Merle) ezúttal is tökéletes munkát végzett az autentikus TWD-élmény érdekében. Kár, hogy nem rajtuk múlott a progi sorsa.
Sajnos az anyagot ők sem tudták megmenteni, azonban jelenlétük a hardcore rajongóknak mindenképp segíteni fog a stuff végigküzdésében.

A cikk végéhez közeledve említenék néhány szót a játékok és TV-s epizódok alapjául szolgáló képregényről is. Ritkán fordul elő olyan alkalom, hogy adott játék tesztpéldánya mellé valami kis extrát kapok, segítve ezzel az információgyűjtést és így a cikkírást. Ebben az esetben azonban épp erről volt szó, ugyanis Balázs az anyag promóciós verziója mellé hozzácsapta a Magyarországon tavalyelőtt óta kapható The Walking Dead képregénysorozat legújabb, szám szerint 5. számát, a Farkastörvények alcímmel ellátott kötetet.
A tévés epizódokon kívül számomra ismeretlen volt a TWD-univerzum, így nagyon megörültem, hogy a kiadvány által jobban megismerhetem a Robert Kirkman által megálmodott világot.
A kiváló minőségű magyar kiadás egyébként hellyel-közzel épp azt az időszakot öleli fel, ahol az amerikai AMC csatornán tart a sorozat: pl. kavarás a kormányzóval, menedék a börtönben.
Fontosnak tartom elmondani, hogy akit komolyabban érdekel az eredeti, vagyis a képregényes sztori, bátran beruházhat a füzetekre, ugyanis több ponton, akár kardinális kérdésekben is találhatóak eltérések a képregény és a szappanoperás forgatókönyvek között, nem beszélve arról, hogy a karakterek is igen különböző képet festenek, ezáltal akár teljesen más aspektusból ismerhetjük meg a túlélők kálváriáját.

A progi megosztott, de mégsem voltam nehéz helyzetben az értékelés szempontjából. A Terminal Reality anyaga szinte minden ponton igénytelen, összecsapott munka. Ezen nincs mit szépíteni, ez tény.
A legszomorúbb benne az, hogy a készítőknek több remek ötlete is volt, ám a minőségi megvalósítás már elmaradt.
Sajnos, mikor találkoztam egy értékelhető megoldással vagy ötlettel, szinte azonnal megmutatkozott mind a kidolgozatlanság, mind pedig az átgondolatlanság.
Nem kertelek, ennek a szoftvernek a teljes áron történő megvásárlása szigorúan tilos, ám a TWD rajongóknak (csak nekik) azt javaslom, hogy nagyon olcsón ugyan, de idővel mindenképp szerezzék be, mert a stuff ebben az állapotában is hozza a feelinget. Valahogy így is képes arra, hogy eltöltse a játékost félelemmel, (nem beszélve arról, hogy furcsamód képes hozni valamelyest a sorozat hangulatát is) amire például manapság nem is tudom, volt-e példa a horrornak titulált anyagok esetében.
Mivel szerkesztőségünknek vissza kellett szolgáltatnom a tesztverziót, magam is ezt fogom tenni - a jó eséllyel már le is értékelődött - játékkal.

4/10

Kiadó: *Activision* Fejlesztő: *Terminal Reality*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p* Hang: *DD5.1*

VIZUALITÁS 3 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 4

Foxhound

Tudtad, hogy itt nézheted meg, melyik géptípus(ok)on teszteltük az adott játékot?





MLB 13 THE SHOW

Megkergetlek bézbóz ütővel!

Nagyon kevés olyan amerikai major sport van, amivel a világból is ki lehet kergetni. Ott az NBA, látványos zsákolások, passzok, dobások. Az NFL is magáért beszél: ki ne szeretné a taktikus, férfias küzdelmeket egy kis csontzenével megfűszerezve? A Nascar ugyan nem tartozik szorosan ide, de azt is több tízmillióan lesik hétről-hétre. Már itt sem találtam meg a szépséget, de a baseball még ezen is túltesz. Egy valag ember össze-vissza rohangál egy teljesen deformált négyzetben, hogy még több szereplő meg kapkodja a kis lasztit és megpróbálja kiejteni a másikat.
Ráadásul a tényleges akció pár másodperc, aztán áll a játék percekig, hogy az olyan gyönyörű kifejezéseket, mint „inning" meg „batter" már ne is említsem. Bjútiful.
Pont ezért az MLB franchise-ból készült játékoknak nem is én vagyok a célközönsége, viszont a jenkik nagyon nagy ovációval fogadnak minden egyes részt, meg mégis egy évenként eladható játékról beszélünk, szóval borítékolható volt, hogy a kiadónak nem a 2012-es rész volt az uccsó.

Csak a szemét nézd

Miután ennek a játéknak az a címe, hogy MLB 13: The Show, ezért gondolatmenetem helytálló volt. Viszont itt rögtön meg is kell védenem a széria alkotóit, mert erőn felül teljesítenek, tehát amit ki lehet hozni ebből a sportból egy otthoni konzol előtt, azt bizony ki is hozzák.
Olyan nagyon nem volt már hova fejleszteni a sorozatot az előző évekhez képest, azonban még így is bőven sikerült úgy finomhangolniuk a dolgokat, hogy pénzt adjunk ki a termékért. Rögtön kezdeném a grafikával, ami a legtöbb szegmensében döbbenetes lett! Már az előző részek is kifejezetten szépek voltak, de amit most a TV-ben látok az valami embertelen. A játékosok olyan szinten másznak le a képernyőről, hogy ihaj, a stadionok szerintem megszólalásig hasonlítanak az életben lévőkre, hogy az arcok és a mozgás kidolgozásáról már ne is beszéljek.
Pontosan úgy vetődnek, kúsznak-másznak és rohannak az atléták mint ahogy egy igazi közvetítés alatt tennék. Két dolog viszont röhejes lett: a talaj és a közönség egy része. Amikor mi vagyunk a dobók, akkor láthatjuk, hogy az ütő játékos mögötti szakaszon ugráló alakzatok olyan görényül néznek ki, hogy még a C64-es időkben is szégyelltük volna magunk miatta, valamint a talaj is bőven hagy kívánni valót maga után.
Ezektől eltekintve a grafika tényleg szemkápráztató. A bézból szabályainak ismertetésébe nem kezdenék bele, mivel az a magazint is kitöltené, így ha komolyabban érdekel a sportág, akkor szerintem látogass el nyugodtan a megfelelő internetes honlapokra.



Természetesen a játék modellezi a valóságot, így akár több órát is elszöszölhetünk benne egy-egy meccs alkalmával. Negatívumként olyan túl sok mindent nem tudok felhozni, viszont azért a pár dologért szigorúan pontlevonással büntetek. Az egyik ilyen az a menü-tenger amin át kell verekedni magunkat, hogy játszhassunk. Ezt nem is értem miért kellett ilyen bonyolulttá tenni, amikor két kattintással már tolni is lehetne a meccseket.
A másik a már emlegetett grafikai hiányosságok, valamint azért néhány technikai bug is előfordul, sajnos volt példa arra, hogy a vetődő játékosom simán eltűnt a falban, vagy átrohantak egymáson. Természetesen lehet a Move kiegészítőt is használni a cucchoz, azonban ez hála a jó égnek nem muszáj – ebből gondolom kitaláltátok hogy ez a része sem lett túl jó a proginak.

Megevegyelek-e avagy senem-e?

Összegezvén a dolgokat, egy nagyon korrekt játék lett az MLB 13, méltó folytatása az elődöknek. A külsőségek fantasztikusak, a belsőség szintúgy, de a zenéken, hangokon és úgy magán a hangulaton sem igazán lehet fogást találni.
Ha hardcore bézbóz fan vagy, akkor gondolom már a cikk elolvasása előtt is magadévá tetted a cuccot, ha meg a fenti ütőkézségről az jut eszedbe, amikor a GTA-ban CJ-el verted a prosti néniket, nos akkor azt hiszem kijelenthetjük, hogy ez nem a te játékod.



8/10

Kiadó: ***SCE*** Fejlesztő: ***SCE San Diego Studio***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER **11 990.-**

Hpeti





nickelodeon dance2

Mielőtt belekezdtem volna a **Nickelodeon Dance 2** c. programmal való komolyabb foglalkozásnak, megmagyarázhatatlan gyomorideg lett rajtam úrrá, mely furcsamód nem állt közvetlen összefüggésben a fűszeres mexikói babbal, amit ebédre ettem, sem a mindenkori giccsrekord megdöntésére eséllyel pályázó borítóval. Nem, a belső félelmem egészen máshol gyökeredzett, egészen pontosan egy egészen kiváló elő-Húsvétozós házibuliban, ahol miután már mindenki erősen emelkedett hangulatban volt, egyik „kedves" barátom rákényszerített, hogy toljunk pár kört a Just Dance Disney Party c. örökzöld klasszikussal, mert „ha 7 pontot adtam rá a két számmal ezelőtti Konzol Magazinban biztos szívesen játszanék vele egész este". Gondolom mondanom sem kell, hogy az éjszaka ezután következő részleteit már csak a galád módon kiposztolt fotókból tudtam utólag összerakni, így ahogy az ND2 lemezét komótos tempóban elnyelte az X360 felrémlett, hogy talán érdemes volna egy alapból negatív hangvételű cikket leadni, nehogy a legközelebbi hasonló összejövetelen Dórával és a többi Nickelodeonos barátjával kelljen majd bizonyítanom mennyire vagyok ura enyhén kapatos állapotban a mozgáskoordinációmnak, de végül a korrekt tájékoztatás kötelessége (képzeljetek ide némi fanfár és csöpögős monológot) legyőzte az alapvető emberi önzés csábítását.

Sajnos azonban, mint utóbb kiderült, esetünkben édes mindegy a programhoz történő hozzáállás, hiszen az objektivitás vékony jege már akkor darabokra tört, amikor megláttam a hátsó borítón prezentált szereplőgárdát. A felhozatal részét képezi többek között egy mikrofonos majom, egy kislány, akinek kakaós csigákból áll a haja, egy csíkos pulóveres víziló, valamint egy Zorrósan bekötött szemű rókaféleség.
Nem keltett kellemesebb érzéseket bennem a felirat szerint vadiúj dallista sem, melyek közül az „Anything to Help My Friend" még az ígéretesebbnek hangzó darabok közé számított a többséghez képest...
Eddigre azonban be is töltődött a lemez és rögvest feltűnt a játék házigazdája és idegenvezetője Dóra, a felfedező. A szombat reggeli műsorsáv kis sztárjáról annyit érdemes tudni, hogy a nagyipari felfedezés mellett valami piszkosul irritáló ál-spanyol akcentussal rendelkezik, melyet a (nem kötelező) táncok indításakor minden alkalommal elordított „Vámonosz" felkiáltása fokoz az őrület határáig.



Ehhez a színvonalhoz alkalmazkodik remekül a játék menürendszere, melynek megalkotásáért felelős team minden valószínűség szerint a Túlbonyolítás Egyetemén végzett, mert ahelyett, hogy a képernyőre szép sorban kiterítették volna az ikonokat, egy tárcsaszerű kerékre pakolták az opciókat, melyet kizárólag csigalassú sebességgel lehet felfelé, illetve lefelé tekerni, majd intenzíven balra kell integetni, ha ki szeretnél választani valamit. Persze visszalépésre nincs külön gomb, így ha egy kiadós denszelés után szeretnél eljutni a gyökérmenübe, az akár fél-egy percig is eltarthat attól függően, hogy hányszor lapozol túl véletlenül a kívánt lehetőségen. Mindez azonban csak a körítés, lássuk maga a tánc mennyire jól került megvalósításra.

Az alapot persze a Just Dance széria adja, azaz egy sávban kis sziluettekkel jelezve folyamatosan előre látod milyen mozdulatokat kell majd elvégezned és míg a már említett Disney Party talán túlságosan szigorúan értékelte a mozdulatokat, a Nickelodeon Dance 2-ben - nem túlzok - az összes kipróbált koreográfiánál sikerült a maximális három csillagból kettő és felet elérnem a klasszikus „unottan jobbra-balra dülöngélő disco táncos" figurával, ami persze köszönőviszonyban sem volt a képernyőn látható karkörzésekkel és hajlongásokkal.
A számok amúgy gyalázatosan rövidek, nem stoppereztem, de saccra mindegyik két perc alatt volt, a minőségükről pedig nem szeretnék külön értekezni, elég annyit tudni, hogy 10 éves kor felett automatikusan az értékelhetetlen kategóriába sorolódnak be.
Persze a legkisebbek számára biztos nagy flash lesz látni a kedvenc szereplőiket (minden táncrutint más figurák adnak elő) és hallani a sorozatok ismert dallamait, valamint a klasszikus gyerekdalokat, de ez még úgy is nagyon kevés, hogy majdnem 30 darabos tracklistából lehet kiválasztani a kedvencünket.

Sajnos a játékmódok közül a Dance és a Workout gyakorlatilag ugyanaz annyi a különbséggel, hogy az utóbbiban talán kicsivel dinamikusabban kell mozogni, a Freeze Mode-ban pedig szintén a Just Dance szériából ismerős módon a szám bizonyos pontján kővé kell dermedni... és ennyi.

Mindezt akár két játékos szenvedheti végig egyszerre, de mivel a felnőtt agy garantáltan szétrobban Támad a Mars stílusban a dalok zömétől, kétlem, hogy túl sok felnőtt szállna be egy kis táncikálásra a lurkók mellé, különösen amikor ott van a Just Dance Disney Party, amely amellett, hogy minden téren sokkal kidolgozottabb, még vaskos nosztalgiafaktorral is bír a klasszikus rajzfilmek által. A Nickelodeon Dance 2 sajnos akárhonnan szemléljük, nem több egy olcsó klónnál, mely megállapítás még akkor is helytállónak bizonyul, ha figyelembe vesszük, hogy a cucc egy fokkal alacsonyabb célcsoportra van belőve, mint Mickey Egér bandájának zenés mulatsága.
Hárdkór Dóra rajongókon kívül, így igazából senkinek nem merném ajánlani az ND2-t, bár jobban belegondolva kifejezetten praktikus és végtelenül aljas bosszúajándék lehet olyan anyukák megleckéztetésére, akik illetlen csemetéje mindig elfoglalja a mászókát és nem engedi be az ugrálóba szegény kis Pannikát...

3/10

Kiadó: ***2K Play*** Fejlesztő: ***High Voltage Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 2 AUDIO 1 KEZELHETŐSÉG 3
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 1

CONSOLE CORNER **9 990.-**

eszgé







Luigi's Mansion 2

Szemtelenül szellemes szellemek

Sosem tartottam magam olyan igazán nagy Nintendósnak – természetesen a SNES-t leszámítva. Valahogy mindig is hiányoltam a nagy N-ből azt a tökösséget, ami a Sony-t fémjelezte.
Aranyosak, bájosak és ötletesek a saját fejlesztésű játékaik, csak valahogy elfelejtették a Super Nintendo után, hogy a vér és bél pont ugyanúgy a konzolosdihoz tartozik, mint a „Máriózás".
N64-em sosem volt és egy másodpercig sem bántam ezt a döntésem, ellenben a GameCube-al teljesen más volt a helyzet.



Már a kezdetektől fogva szimpatikus volt a kis kocka, de a Resi 1 remake és a Zero csont nélkül el is adta nekem a masinát.
Ott találkoztam először cikkünk előzményével, a sima Luigi's Mansion-el: olyan menynyiségű báj és cukiság sugárzott a játékból, hogy még az én kérges lelkem is ujjongva fogadta.

Pedig a felütés nagyon egyszerű volt. Kivételesen nem Mariot, hanem zöldbe bugyolált langaléta tesóját kellett irányítani, aki egy szellemekkel teli kastélyba keveredett, hőn szeretett bátyja nyomai után kutatva, kicsivel később pedig már egy, a hátára csatolható porszívóval felszerelkezvén eséllyel indult harcba a töménytelen mennyiségű Boo ellen. Szóval, ahogy látjátok, tényleg rendkívül egyszerű volt, mégis olyan addiktív, mint nagyon kevés dolog.
A grafika gyönyörű volt, a szellemek olyan cukik voltak, hogy meg lehetett zabálni őket, amikor pedig még Luigi is elkezdte hívogatni a tesóját, hogy „Mario? Maaaaaaaaaaaariooooo!" akkor aztán tényleg oda meg vissza voltam. Most, pár évvel később a 3DS megkapta a jól megérdemelt folytatást, amely régiótól függően lehet **Luigi's Mansion 2**, avagy Luigi's Mansion: Dark Moon is.
Hála a jó égnek, a fejlesztést végző Next Level Games halálosan komolyan vette a feladatot, valamint Shigeru Miyamoto is a projecten tartotta figyelő szemét, ezért a végeredmény nem is lehetett más, mint egy nagyon remek folytatás, ami szépen megmutatja a 3DS-ben lapuló erőt.

Szörcs end disztroj

Zöld ruhás hősünk King Boo elűzése után nem örülhetett olyan túl sokáig magának, mert nem sokkal később pixelekre bontva és hatalmas meglepődéssel az arcán konstatálja, hogy egy nagyon „kedves" ismerőse, Prof. E Gadd integet rá egy székből a titkos laborjában. A sztori nagyon egyszerű, kedvenc, picit zakkant professzorunk az Evershade Valley-ben található laborjába épp békésen vizsgálgatja a völgyben éldegélő szellemeket, amikor is az égen lebegő Dark Moon hirtelen felrobban, az addig békés lények hirtelen teljesen megváltoznak és garázdálkodásba kezdenek.
Ahogy azt gondolom kitaláltátok, Luigira vár újfent a feladat, hogy rendet tegyen a rosszalkodó nyamnyamok között és megtalálja az öt DM darabot. Igen, ez eddig valóban nem egy hősköltemény, se egy Harcosok Klubja mélységű valami, de nem is kell ennél több ide. A készítők szerencsére csak anynyira nyúltak bele az eddig bevált receptbe, amennyire a hordozhatóság megkívánta, de ezen felül minden marad a régiben.
Az első, amire alaposan rácsodálkoztam, hogy mennyire jól néz ki az anyag! Noha nyilván nem vetekedhet a nagy tesókkal, viszont köröket ver sok Vitás meg Wii-s címre.
Nagyon szépen kidolgozott helyszínek, élénk, vibráló színek jellemzik egyébként a programot. Nyilván ne egy 1080p-s Full HD dologra számítsunk, de az összhatás annyira jó, hogy ezzel nem is fogunk túl sokat törődni. Olyan apróságokra figyeltek a készítők, hogy a porszívónkkal képeket tudunk mozgatni, gyertákat elfújni, ventillátorokat beindítani, stb.
Szaggatásnak, technikai bugoknak nyoma sincs, úgyhogy ez a porció egy nagy ötöst érdemel. Az már csak hab a tortán, hogy a 3D hatás is egészen kellemesre sikeredett, szóval itt van értelme bekapcsolni.
A játékmechanika nagyon hasonló mint az első része: porszívónkkal a hátunkon szellemeket kell befognunk.
Ehhez először el kell vakítanunk őket, ilyenkor felvillan az életerejük, majd pedig jól elkezdeni szipkázni, ahol mindig az ellenkező irányba kell húznunk az analóg kart, hogy kifárasszuk őket. Ha az életerejük nullára csökkent, akkor el is ejtettük a vadat, a porzsákunkban fognak landolni. Egyszerre egyébként három kísértettel tudunk birkózni.





Csupakabra!



Szerencsére ennél azért jóval többről szól a cucc, kellemes mennyiségű logikai feladat is teret kapott. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy fog fejlődni a felszerelésünk. Először a már említett villantót kapjuk meg, aztán következik a neonszínű fények kibocsájtására alkalmas lencse, amivel az illúziókon láthatunk át. Ezek az alapok, de lesz jó sok egyéb dolgunk is, mint például pókhálókat elégetni, vagy eldugott csontokat keresni. Ezek amúgy nincsenek túlerőltetve, pont annyi van belőlük amivel csak színesítik a játékot. A leglényegesebb módosítás amúgy a pályákat érintette, de ez várható is volt. Ugye összesen öt Dark Moon darabot kell megtalálnunk öt különböző kastélyban. Ezek a kastélyok további alszakaszokra bomlanak. Itt nagyon fontos megjegyeznem, hogy nincs autosave a progiban, csak akkor mentődik el az állásunk, ha egy-egy ilyen 15-20 perces részt teljesítettünk és visszatérünk a professzor laborjába.
Maguk a helyszínek nem annyira nagyok, de azért nem fogunk tudni átfutni rajtuk pár óra alatt, már csak azért sem, mert gyűjtögetni kell, lehet és érdemes is a különböző elrejtett dolgokat. Ha meglesz az összes fejlesztésünk a porszívóhoz, akkor a már bejárt pályákra érdemes például visszalátogatni, mivel van egy-egy nagy Boo elrejtőzve, amik csak akkor jönnek elő ha bizonyos speckó kritériumoknak megfelelünk.
Érdemes lesz még a pénzérméket is begyűjteni, mert – elég fapados módon – így tudjuk fejleszteni a felszerelésünket többek között. Szóval ahogy említettem, ha végzünk egy-egy szakasszal, akkor visszatérünk az őrült tudós barlangjába. Itt három dolgot csinálhatunk: leereszkedhetünk az úgynevezett Vault-ba, ahol az elfogott lényekről nézhetünk statisztikákat, vagy a teljesítményünket számszerűsíthetjük.
A második opciónk azok maguk a birtokok ahol a tényleges játék zajlik, viszont a harmadik már sokkal érdekesebb: ha teljesítjük az első – azt hiszem – négy pályát, akkor megnyílik egy kompetitív multizásra alkalmat adó helyszín is. Ettől persze nem fogunk hasra esni, de legalább kitolja egy picit a szavatosságot, bár az is igaz, hogy egyelőre rettenetesen kevesen vannak még fent, nem tudom, hogy miért, így egy-egy menetre sajnos 10-15 perceket is várnom kellett.

A hangok és a zenék már az eredeti LM-ben is kitűnőek lettek, elég csak visszagondolnunk arra, amikor Luigi kajabált Marió után. Azt a hanglejtést még sokszor a mai napig is szoktam használni, amitől persze a kollegáim már szép lassan agyvérzést kapnak.
Szóval mindkét rész itt is nagyon frankón el lett találva, a halandzsa szöveg amit lenyomnak még mindig rettenetesen édibédi, sejthetitek, hogy az ellenfelek is inkább aranyosak mint félelmetesek.
Apropó ellenfelek: a nagy Boo kirendeltségről már ejtettem szót, ezen felül találkozhatunk majd sima „közszellemekkel", akiket viszonylag egyszerű legyőzni, bár néha ők is trükkhöz folyamodnak, mint például akkor, amikor napszemüveg van valamelyiken. Ilyenkor meg kell várni, hogy pózoljon, akkor leszívni róla és utána megvakítani.
Rajtuk kívül lesznek még sima pókocskák, patkányok, denevérek és természetesen ott vannak a főellenfelek is.

Újra divat a zsebszellem

Meglepően komoly minőséget képvisel tehát a hordozható Luigi's Mansion 2.
A történet ugye nem egy nagy kaland, ellenben a körítés az első osztályú: a grafika a 3D-vel együtt TV-re kötve is bőven megállná a helyét (kis túlzással a Wii el sem bírná ezt szerintem), a hangok és zenék tündériek, Luigi és a szellemek a proffal imádni valóak, a szavatosság teljesen rendben van, ráadásul született polipnak sem kell lennünk a kezeléséhez.
Ha rendelkezel 3DS-el akkor azt hiszem nem is kérdés, hogy ruházz be rá, de szerintem még az is belefér, hogy emiatt veszel egy gépet. Én szóltam!

Tudtad, hogy a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?

8/10

Kiadó: **Nintendo** Fejlesztő: **Next Level Games**
Multiplayer: **nincs** Online: **2-4 fő**
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Hpeti



Igazán új dologgal előállni a videojátékok piacán 2013-ban nem egyszerű feladat, ehhez képest a Trion Worlds fejlesztőcsapata rögtön duplázott a **Defiance** című új fejlesztésükkel, mely nemcsak egy olyan műfajt próbál meghonosítani (online akciójáték) PS3-on, illetve X360-on, ami eddig jellemzően nem igazán volt jelen konzolokon, de egyben egy roppant érdekes kísérletet tesznek a különböző médiumok közti kapcsolat összefonására. A srácoknak van már némi tapasztalatuk a digitális világok felépítésében, hiszen az ő nevükhöz köthető a Rift néven piacra dobott free to play MMORPG, mely népszerűségét jól jelzi, hogy kevesebb, mint egy év leforgása alatt a játékhoz egymillió játékos csatlakozott, akik ez idő alatt több mint 100 millió dollár bevételt generáltak a cégnek. Mindezt azonban kizárólag PC-n, ami ugye bevált terepe az online cuccoknak, így némiképp kérdéses mennyire fogják kajolni a legújabb dobásukat a hárdkór konzolosok. Az új IP megkedveltetésében minden bizonnyal segíteni fog az a zseniális marketinghúzás, hogy közvetlenül a játék megjelenése után ugyanezzel a címmel indul majd egy sorozat a fantasy/sci-fi szériákra szakosodott SyFi csatornán, ami remek hátteret fog biztosítani az online henteléshez.
A készítők azt ígérik, hogy a játék és a sorozat szoros kapcsolatban fog állni egymással, azaz ha történik valami nagyobb horderejű dolog valamelyik részben, akkor ezzel párhuzamosan a harcmezőn is ehhez kapcsolódó küldetéseket kell majd megoldani. Állítólag mindez visszafelé is érvényes lesz, de hogy miképp valósítják majd meg, azt jótékony homály fedi. Sajnos a tévépremier pont egy héttel a cikkleadási határidő után lesz esedékes, így a két médium közti összefonódásáról egyelőre csak a sajtóközlemények állnak rendelkezésre, melyek ugye nem feltétlenül a legteljesebb igazságot tartalmazzák.
Az azonban már most biztosnak látszik, hogy aki az események hátteréül szolgáló történetre kíváncsi, annak érdemes lesz hétről hétre 40 percet áldozni a tévés Defiance-ra, ugyanis az intro körülbelül három mondatban próbálja lezavarni egy évtizedeken keresztül zajló konfliktust, meglehetősen kevés sikerrel.

Némi utánajárást követően sikerült kiderítenem, hogy a sztori nagyjából arról szól, hogy becsekkol a Földre egy idegen faj új otthont keresve a saját csillagrendszerük megsemmisülése után, amit persze a földlakók nem néznek jó szemmel.
Némi politikai tilitoli után persze kirobban egy nagyobbacska háború a két faj között, amely során az élienek terraformáló technológiája véletlenül kényszerleszáll a Földön és kontroll híján brutális geológiai változásokat okoz. A városok összeomlanak, óriási repedések nyílnak a földben, új hegységek keletkeznek... ja és az emberiség/élienség nagyja őrjöngő mutánssá változik.
Ez persze rögvest ideiglenes békekötésre ösztönzi az addig szemben álló feleket, akik együtt próbálnak túlélni ebben a szép új nukleáris pusztasággal határos világban.
A játék elején miután kiválasztod, hogy humán avagy idegen létformával akarsz küzdeni, illetve ráböksz a négy rendelkezésre álló karaktertípus (gépész, túlélő, veterán, törvényen kívüli) egyikére és megpróbálsz nem túlságosan bénán kinéző fejszerkezetű figurát létrehozni az editorral (nekem 15 perces finomhangolás után sikerült megalkotnom a csúcsművem: Daniel Craig enyhén elcseszett mását) máris belekerülsz az események sűrűjébe, amikor ugyanis zsoldosodat éppen eligazítanák a teendőkről, a hajó amin utazol lezuhan és persze a legénység nagy része rögvest el is távozik az élők sorából.
Totál szerencse hát, hogy előzetesen bebabrálták az agyadba az ún. EGO rendszert, melynek lényege, hogy egy hologram-nőci folyamatosan dirigálja mit kell tenned (nem, nem lehet lelőni sajnos...) valamint az elért eredményeid, fejlesztéseid, fegyvereid is ezen a virtuális felületen jelennek majd meg.

Kicsit előrerohanva gyorsan megemlíteném, hogy a leölt ellenfelek után kapott pontokból szintén itt lehet speckó képességeket és a hozzájuk kapcsolódó perkeket vásárolni, melyek a játék elején választott osztálytól függetlenül mindegyik karakter számára elérhetők. Nem volt azonban még szó a játékmenetről, ami ugyan felépítésében









leginkább a Borderlands-re emlékeztet, de helyenként a Gears of War, illetve a Halo sorozatra (utóbbi főleg az intenzív járműhasználat okán) is garantáltan ráflesselsz majd. A TPS nézetből zajló akció a szokásos MMO standardokhoz képest villámgyors, tényleg nem kell tökölni egy pillanatra sem, és hacsak a társaid nem balf@szok végig olyan érzésed lesz, mintha egy standard akciócuccal tolnád. Pontosabban standard sandbox akciócuccal, ugyanis bár folyamatosan felvehetsz majd fontos és kevésbé fontos küldetéseket (eleinte például a megbízódat kell felkutatni, akiről nem tudni, hogy túlélte a zuhanást avagy elszenesedett testét már a mutáns kutyaizék marcangolják), alapvetően szabadon kolbászolhatsz már a kezdetektől egy olyan világban, ami kifejezetten nagy. Nem is, inkább BRUTÁLISAN hatalmas, ezért ahhoz, hogy minden zugát be tudd járni anélkül, hogy elgyalogolnád az életed mindenképpen szükség lesz valamiféle járműre, melyeket megszerzésük után igencsak barátságos módon bármikor magadhoz tudsz idézni.

A bejárható terület nagyságának ellenére a látótávolság kifejezetten impresszív, a tesztelés ideje alatt soha nem találkoztam a semmiből előtűnő ellenfelekkel vagy a részleteket jótékonyan elfedő köddel. Igaz, valószínűleg pont a táj grandiózussága és a több tucat online játékos miatt a grafika néhol kifejezetten kopottasnak fog tűnni a jelenleg futó címek mellé állítva (az úszás és a víz megjelenítése különösen vicces), de ha választanom kell, hogy egy gyors akciókra épülő MMO szép legyen vagy röccenésmentesen fusson, gondolkodás nélkül az utóbbira voksolnék.
Nagyobb baj, hogy a helyszínek látványvilága semmiben nem emelkedik ki a jelenleg népszerű barnásszürke lövöldék közül, ami sajnos igaz a tucatmutáns ellenfelekre is. Amennyiben magányos farkasként vágsz neki a kalandozásnak a fentiek könnyen elvehetik a kedved a játéktól, ugyanis a Defiance egyedül kifejezetten vontatott és unalmas tud lenni, melyet csak súlyosbítanak a csaló módon a pálya másik végéből a képedbe gránátozó és folyamatosan újratermelődő ellenfelek. Amennyiben azonban sikerül találnod akárcsak egyetlen normális online co-op partnert, a kopár táj hirtelen egy hatalmas játszótérré változik, ahol már csak a sima mászkálás és az átlag három percenként bekövetkező random tűzharcok is felejthetetlen élményt nyújtanak majd, nem is beszélve arról a nem elhanyagolható tényről, hogy elhalálozás esetén bizonyos időn belül a társad képes feltámasztani, így nem kell külön visszacaplatnod arra a pontra, ahol megmurdáltál.

Még nagyobb móka azonban küldetéseket tolni közösen, ugyanis a missziók zöme szerencsére nem merül ki a mészárolj le X ellenfelet és hozz Y számú hozzávalót Z helyszínről típusú feladatokban, hanem kifejezetten hangulatos kis ministztorik játszódnak majd le a beleélést segítő scriptelt jelenetekkel és mini átvezetőkkel.
A térképen egyébként bármikor meg tudod nézni éppen milyen lehetőségek állnak rendelkezésre, szabadon tudsz válogatni a kooperatív és kompetitív típusú küldetések között, sőt a már meglátogatott nagyobb területekre akár oda is tudsz teleportálni, ezzel minimálisra rövidítve a felesleges császkálást. Külön helyszínek szolgálnak a PVP-re, így szerencsére nem kell attól tartani, hogy bármelyik szembejövő retardált puszta mókából kioszt neked egy headshotot. Egymás elleni haddelhaddból egyébként elérhető klasszikus aréna alapú, valamint ott van a Shadow War, ami a térkép bizonyos területeit alakítja át csapatok közti miniháborúkká. A hangsúly azonban láthatóan a csapatmunkán van, a legizgalmasabb események pedig ehhez mérten az Arkfall küldetések lesznek, melyek kifejezetten több játékos együttműködésére épülnek.
Itt általában az ellenfelek iszonyatos túlerőben vannak, így mindenkinek oda kell tennie magát a megfelelő eredmény eléréséhez, de ha sikerül győzedelmeskedni, mindig valami finom meglepetés várja a megfáradt harcosokat.

Külön jópofa, hogy ténykedésünk közben lassan váltakoznak a napszakok és az időjárási viszonyok is, valamint, hogy a játék nem rendelkezik előfizetési díjjal, szóval a lemez megvásárlása után elvileg csak a lámáknak való XP turbózás, illetve a nagyobb kiegészítők után kell majd perkálni.
Pár szót ejtve a negatívumokról is muszáj megemlítenem, hogy a Defiance nem csak számtalan csúnya buggal rendelkezik a tereptárgyakba történő beakadástól a kilépéskor produkált random lefagyásig, de ezen felül folyamatos internetkapcsolat is kell hozzá, így ha mondjuk a szolgáltató bénázik vagy szerverproblémák vannak, akkor már teheted is le a kontrollert, offline mód ugyanis nem kapott helyet a szoftverben. Kicsit bosszantó továbbá, hogy az előzetesen tervezett platformok közti multiplayer végül nem valósult meg, pedig minél többen kószálnak a világégés utáni Földön, annál színesebbé válik maga a játék is, eddig ugyanis sajnos nem találkoztam igazi tömegjelenettel, de ez talán a megjelenés utáni negyedik napban még nem is várható el, különösen nem egy hosszú távra berendezkedett MMO esetében.

Rengeteg minden múlik tehát azon, hogy mennyire sikerül belökni a franchise-t a köztudatba, mert ha bejön a Trion terve és az emberek ráharapnak a cuccra, a Defiance lehet az a cím, amivel akár szó szerint évekig lehet játszani, hála a folyamatosan bővített tartalomnak. Egyelőre azonban túl sok mindenben vagyunk kénytelenek a fejlesztők ígéreteire hagyatkozni, ha azonban a sok terv valóban megvalósul, nyugodtan hozzá lehet majd adni 1-2 pontot az értékelőben látható számhoz, mert a cucc egy olyan minőségű online élménybe enged bepillantást, amihez foghatót konzolon eddig még nem láthattunk.

7 /10

Kiadó: ***Trion Worlds*** Fejlesztő: ***Trion Worlds***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***kettőtől végtelenig***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

eszgé





BIOSHOCK INFINITE

HOL VOLT, HOL nem VOLT...



1912-t írunk. Booker DeWitt, egykori kormányügynök, nyakig ül az adósságban. Csak egyet tehet, hogy kikecmeregjen belőle, mégpedig, hogy elvállal egy aprócskának vélt munkát. Bár már a megbízói sem azok a hétköznapi alakok, meglehetősen sejtelmes mind a kettő figura, de nincs más megoldás. Mindösszesen egy titokzatos leányzót kell visszahoznia New Yorkba. Pofonegyszerűen hangzik! Ám Booker miután belépett a felhők közt megbúvó Columbia kapuin, máris átértékelte a feladat grandiozitását, mely idővel az egész életét fenekestül felforgatta...

Öt év, azért valljuk be, baromi sok idő! Ennyi idő telt el azóta, hogy az óceán mélyén megbúvó Rapture nyomasztó, mégis hívogató világában először elmerülhettünk (érteeed?!), ám a 2010-es rókabőr-folytatás után mindenki várt valami újra, valami szokatlanra az Irrational Games-es fiúktól. Pontosan azért, mert ők tudtak újdonságot hozni a zsáner életébe azzal, hogy magasan tojtak a mainstream multiplayer elvárásokra, csupán azért, hogy egy bődületes sztorit rittyentsenek a játékmenet alá. Viszont a felmelegített káposzta már nem kellett volna senkinek, így a fejlesztők mertek nagyot álmodni, - kellett is hogy nagyot villantsanak, - és megalkották a **BioShock Infinite** pompázatos atmoszféráját (érteeed?!).

Hallelujah!

Mindig is azokat a folytatásokat szerettem, amelyek képesek voltak éleset váltani, és ezáltal kitörtek a széria megszokott sablonjából. Sőt, ezek az alkotások, olykor direkt az ellenkező irányba mennek (szó szerint), hiszen pl. George Lucas is a Tatooine forró, kopár sivatagja után, a következő epizódban a fagyos, dermesztően hideg Hoth bolygóra kalauzolt el bennünket. Nincs ez másképpen a BioShock Infinite esetében sem, mivel Rapture víz alatti diszutópiája után, most Columbia fellegek feletti, már-már utópisztikus világát fedezhetjük fel, amelyről természetesen hamar kiderül, hogy nem minden arany, ami fénylik. Maga Columbia egyébként rendkívül aprólékosan lett kialakítva.
Az utolsó plakáttól kezdve, az összes berendezésen keresztül, minden 100%-osan a helyén van. Az első pár órában jókedvűen fedezgetjük fel a zsizsegő várost és annak lakóit. Rikkancs fiú kiabál újságot lengetve, vattacukorárus bácsi kínálja portékáját, az egész olyan idilli, amelyet a '20-as évekbeli muzsikák, csak még inkább varázslatosabbá tesznek. Kalandunk helyszíne idővel sötétebb tónust ölt magára, és olyan témák kerülnek felszínre, mint a vallási fanatizmus, a túlfűtött nacionalizmus, a nyílt rasszizmus, az anarchista vadkapitalizmus és a radikális munkásmozgalmak.
Mindezek mellett jelen van egyfajta sci-fi jelleg, keveredve némi steam-punk hatással (köszönhetően a kvantummechanikai elemeknek); Columbia légi sínpályái és az azokon való utazás, csak még élvezetesebbé teszi az égi város felfedezését. A grafikai megvalósítás pazar, tényleg nem lehet panaszkodni; amit a kurrens generációból ki lehet csikarni, azt ki is hozták (de az tény, hogy ezúttal is a PC-sek fap-fap-fap-ozhatnak).
A történetről minél kevesebbet szeretnék elárulni. Az alapcselekményt már a bevezetőben, mondhatni, összefoglaltam.
Columbia városalapítója egy bizonyos Zachary Hale Comstock, akit Prófétának neveznek, és ő volt az, aki elszakította az Egyesült Államoktól a városkát, majd a felhők közé helyezte azt. Az általunk keresett lányról hamar kiderül, hogy meghatározó szerepe van a város és a próféta életében, emiatt megszöktetése nem lesz olyan egyszerű. Főként amiatt sem, mivel Bookert a megjövendölt „hamis prófétaként" vélik felfedezni a columbiaiak. Aztán szépen lassan derülnek ki a város turpisságai. Főleg a játék elején, nem igazán fogsz afroamerikai egyénnel találkozni, majd később belefutsz az egyenlő jogokért küzdő Vox Populi („az emberek hangja") csoport tagjaiba, akik szintén megkeverik azt a bizonyos palánkon áthajítani szokott barna izét. De a leányzó, Elizabeth, is tartogat „néhány" meglepetést számunkra, melyekből csak egyet lőnék le (sajnos muszáj, hogy a játékmechanikát részletesen leírhassam), mégpedig, hogy képes átjárókat megnyitni különböző dimenziókba, idősíkokba, párhuzamos világokba. Legelső alkalommal, mikor Elizabeth prezentálja ezt a képességét, Párizsba nyit átjárót, melyben tisztán kivehető egy mozi, ahol éppenséggel *A Jedi visszatér* megy műsoron (számomra mindenképp fun moment volt; bár pont emiatt kijelenthető, hogy Elizabeth nem csak párhuzamos dimenziókba nyit kapukat, hanem időben is ugrál, mivel az Infinite eseménye 1912-ben játszódik, a Star Wars eme epizódja pedig csak 1983-ban jelent meg).

Minden sikeres férfi mögött áll egy nő!

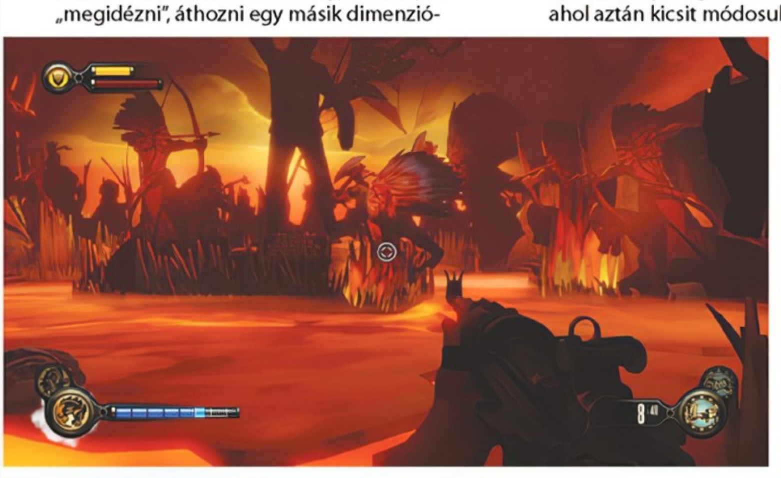
Kevés olyan női karakter van a videojátékok világában, akit szinte azonnal a szívébe zár az ember. Na, Elizabeth, egy ilyen teremtés.
Az egész játékmenetet hazavágták volna a készítők, ha a játék során végig gardedám-



kodni kellene Elizabeth fölött, de hála az égnek, a tűzről pattant leányzó tud magára vigyázni (vagyis inkább fedezéket keresni). A harcban ugyan nem vesz részt, nem áll neki halomra lőni az ellenfeleket, – mi leszünk az egyszemélyes kivégző osztag –, de folyamatosan dobálja nekünk az ellátmányt (lőszert, életcsomagokat, és a varázslásért felelős salt üvegcséket). Kezdetben azt hinné az ember, hogy így rendkívül könnyű lesz a játék, hogy még keresgélni sem kell muníciót (amúgy is dögivel van elhintve a pályákon lőszer és kaja, szinte az össze hullánál van valami), de a későbbi pályákon igencsak elkél a leányzó segítsége.
Olykor kicsit buzgómócsing szegénykém, mert pénzt rendszeresen dobál nekünk, – a leghülyébb helyzetekben is, – melyekért a kihelyezett automatákban tudunk lőszert, upgrade-elket és egyéb cumókat vásárolni. A tápolás mellett Elizabeth, képességének köszönhetően, különböző tárgyakat képes „megidézni", áthozni egy másik dimenzióból. Olyan tereptárgyakra kell gondolnunk, mink pl. lövegek, ágyúk, ellátmány dobozok, fedezékek és még magaslati kampókat is, melyeken meg tudunk kapaszkodni.
És ha egy zárt ajtóba, széfbe botlunk, a hölgyemény máris érkezik, hogy annak zárát feltörhesse nekünk. A történet szempontjából Elizabeth különleges képessége lesz az, ami túlontúl is megbolygatja a cselekményt, mindamellett a lány jellemfejlődésének prezentálása egész jóra sikeredett (nem mindig következetes, de hát azt most az egyszer nézzük el a neki). Fogságából kiszabadulva, kezdetben még félénken konstatálja a szituációt, ám a városba kiérve hamar beleveti magát a civilizáció adta csodákba (vattacukor, tánc), viszont hamarosan komorabb szerepet kell felvennie a túlélés érdekében.
Már csak amiatt is, mert személyes börtönőre, Songbird (egy gigantikus mechanikus madár-förmedvény), folytonosan hőseink nyomában jár, egészen a történet végéig, ahol aztán kicsit módosulnak a szerepek és – a gigantikus csatának köszönhetően, – a játékmenet is (parancsokat adhatunk a röppentyűnek). Összességében inkább Elizabeth a BioShock Infinite főszereplője, de Booker múltja is rejteget számos… hogyan is mondjam, hogy ne lőjem le… „változót" az egyenletből.

Shock a jóból

A játékmenetben sok minden nem változott. Ha már játszottál a korábbi részekkel, számos elem ismerős lesz. Hagyományos FPS, némi varázslattal kiegészítve, amelyeket jelen esetben vigoroknak hívnak (az előző részben plazmidok voltak). A vigorok között található néhány egész jópofa (tűzlabda, gyilkos hollók, telekinézis, forgószél szerű fizikai támadás, ellenségek manipulálása, hogy a te oldaladon harcoljanak, visszaverő pajzs, vizes és elektromos támadás) és minden varázslat kétféleképpen használható: vagy csapdaként állítjuk fel őket, vagy szimplán az ellenfélre









vetjük. Fegyverek tekintetében mindig csak kettő lehet nálunk, és természetesen mindegyik fejleszthető erősebb szintre.
Én személy szerint a shotgunt és a rakétavetőt preferáltam, de nem hittem volna, hogy lesz olyan FPS, ahol sörétes puskával fogok headshot-ra menni (a későbbi ellenfelek már bikábbak). De a legszórakoztatóbb mégis az, amikor a vigor használatot kevered a lőfegyverek adta halálos előnyökkel (pl. feldobod a pacákot a levegőbe, és onnan lövöd pofán). Újítás gyanánt egy újratöltődő pajzsot pakoltak a játékba, melynek mérete kis varázsfiolákkal szintén fejleszthető, életcsíkunkkal egyetemben, és további ruházatokkal szerezhetünk még státusz és passzív képességeket. Arzenálunk kibővült egy forgófejű kampókézzel is, mellyel brutális kivégzéseket kivitelezhetünk, ha közelharcba bonyolódnánk, de elsősorban a légi sínpályákon való közlekedéshez szükségeltetik ez az eszköz. A levegőbeli siklás használata igazán egyszerű, jól lehet támadni, lövöldözni róla, és könnyűszerrel változtatunk irányt, vagy ugrunk át kampókra, talajra, esetleg ellenfelekre. Első látásra a sínrendszer kapcsán azt gondolnánk, hogy gigantikus területeket járhatunk be ezáltal, viszont sajnos csalódást kell okoznom, mert a pályák meglehetősen kötöttek és lineárisak.
Eltévedni meg pláne nem nagyon lehet, hiszen követendő irányunkat bármikor (egy gombnyomásért cserébe) megmutatja a játék egy interaktív nyilacskával.
Nem mindig működik tökéletesen, főleg a sebes siklásoknál nehéz észrevenni, de többségében rendben van és külön öröm, hogy nem egy csúnya, felül ingázó hülye nyíl-megoldást használtak a készítők.
A játékidő single player FPS-hez mérten meglehetősen bőséges, olyan 13-15 órára datálható az idő, ami a végigjátszáshoz kell.
Logikai feladványok nincsenek, igen egyértelmű mindig, hogy mikor mit is kell tenni, viszont apróbb mini-játékokat azért találunk.
Az NPC-kből sokféle variáns nincs: van kisebb, nagyobb, viszont az intelligenciájuk jó, de semmi kiemelkedő. Big Daddy persze nincs, helyette van a bizonyos Handyman névre hallgató böhöm nagy kiborg monstrum, de oly' legendássá nem fog válni, mint elődje (személyes kedvencem: a George Washington kinézetű robot). Igazából nekem nagyon tetszett Columbia részletessége, számtalanszor elmerültem a sok-sok plakát és felirat olvasgatásában (egyébként be is állítható, hogy a játék feliratozza a meglátott szövegeket). Emellett a történet még mélyebb megértéséhez, ún. voxophone-okat is gyűjtögethetünk (naplószerű lemezjátszós hanganyagokat), melyek nem egyszer tartalmaznak kiegészítő, érdekes részleteket egy-egy karakter szemszögéből.
Az utcán járva, pedig nyugodtan füleljünk, hallgassuk meg a lakosok beszélgetéseit, mert a sok kis apró puzzle-ből fog összeállni az egész, komplex sztori.
Az Infinite annyira nem számít nehéz játéknak normál fokozaton. Úgymond „kvázi" meghalni nem is tudsz benne, mivel Elizabeth rögtön talpra állít, és ezért mindössze némi pénzt vesztesz, valamint egy picivel hátrébb pakolnak vissza a játékba.
Azonban az első végigjátszás után megnyíló „1999 mode"-ban jócskán vár ránk kihívás, és itt már az elhalálozást is komolyan kell venni, mert nincs respawn. Amit nem teljesen értettem az Infinite-ben, hogy néhol belefutunk olyan szituációkba, ahol mi dönthetjük el a feldobott két lehetőségből, mely cselekedetet is tegye meg Booker (pl. pofán lőjük-e a jegypénztárost, vagy udvariasan kérjünk jegyet), de hogy, ezek pontosan mire jók, azt passzolnám. Először azt gondoltam, hogy ezek a „jó", ill. „rossz" cselekedetek, biztos a végső befejezésre vannak hatással, de sajnálattal kell közölnöm, hogy csupán egyetlen vége van a történetnek. Multi továbbra sincs, bár már ismerhetitek a véleményemet ezzel kapcsolatban, hogy mint a lőtéri háromlábú kutyát, úgy engem sem nagyon érdekel, hogy egy adott produktumnál van-e online többjátékos opció, vagy nincs.
Ha önmagában is egy jó játékot kapunk, akkor felesleges.

Si duo idem faciunt, saepe non est idem

A BioShock Infinite tulajdonképpen olyan, mint ha David Lynch, Terry Gilliam, és Paul Verhoeven összeálltak volna egy játék erejéig, és aztán ezt hozták volna ki végeredmény gyanánt. Ha azt mondom, hogy a BSI nem mentes az erőszaktól, akkor igencsak enyhén fogalmaztam. Nincs mit szépíteni, véres a játék cefetül, és nem finomkodik olykor a kézi horgonyos kivégzéseknél. De megvan benne az az elvarázsolt, elvont világ, melyet szépnek, furának, romlottnak és egyben bizarrnak érzünk.
A hab a tortán pedig a csavart befejezés, melyet nem biztos, hogy mindenki elsőre fel tud dolgozni. Minden játék megosztó, de ez a BioShock Infinite történetére különösen igaz. Egyeseknek (szerintem a többségnek) nagyon fog tetszeni, de lesznek olyanok, akik unalmasnak, közhelyesnek és kiszámíthatónak fogják találni a cselekményt.
Sajnos az utóbbi kategóriába tartozom, de ez már legyen az én problémám, és ez mit sem von le a játék érdemeiből. Nálam a probléma abból adódott, hogy már a játék közepénél volt egy sejtésem, hogy mi lesz a sztori kimenetele, mi lesz a slusszpoén, és sajnálatosan teljes mértékben beletrafáltam, így engem egyáltalán nem lepett meg az Infinite vége. Sőt, számomra néhol annyira leült a történet (a „mennyünk el ide, jaj ne, nem tudunk











bemenni, el kell még szaladnunk amoda..." típusú részeknél), hogy unalmamban már azt vártam, hogy mikor lehet lövöldözni kicsit, de az sem mindig segített.
Közeledve a végéhez már felpörögtek az események, az utolsó gigászi harc ritka élvezetesre sikeredett, de utána a katarzis elmaradt... legalábbis nekem.
Alapjáraton egyébként jó lenne a befejezés, tényleg kreatív, de csak akkor, ha nem számítasz rá. Éppen ezért kerüljétek a spoileres fórumokat, és ha ti már túl vagytok rajta, ne lőjétek le a poént az éppen nekiveselkedő haverotoknak (a *Hatodik érzék* c. filmet én úgy néztem meg anno, hogy az egyik drágalátos osztálytársam elmondta a legvégét, így aztán nem is élveztem egy fikarcnyit sem a filmet). Na, de hát nem mindenki nevelkedett annyi sci-fi, fantasy regényen, filmen, játékon, mint én, tényleg ne ez legyen, ami visszatántorít a játéktól. Ám ha netalán mégsem tetszene, akkor én szóltam előre (kinek mi jön be, ez sajnos teljesen szubjektív).
Egyébként a végére csak belőttek egy poént Rapture-rel kapcsolatban, de ezt majd ti is felfedezitek és további jó tanács, hogy hagyjátok végigmenni a stáblistát...
Mindazonáltal, objektíven nézve, akkor is egy remek kis belső nézetes lövöldözős játék a BioShock Infinite.
Mint folytatás, teljesen rendben van, a képzeletbeli lécet megugrotta. Hibákba, bugokba nem igazán futottam; talán mindösszesen egyszer történt olyan, hogy az NPC-k beragadtak egy helyre, de megkínáltam őket némi ólommal és onnantól zéró probléma volt. Külön szeretném megdicsérni a szinkronszínészek munkáját, a többi hanghatás és a zenei aláfestés pedig ténylegesen első osztályú.
A két főkarakter jól működik, tény és való, hogy inkább Elizabeth viszi a hátán a történetet, de Booker jellembeli változásai, valamint kettőjük kapcsolatából fakadó történeti- ill. játékmechanikai elemek adják meg a játék igazi sava-borsát.
Tetszett, hogy a fejlesztők mertek nagyot váltani a környezet kialakításában, és ha a játékmenet kidolgozása alatt nem biztonsági játékot csináltak volna, annak csiszolgatásán kívül még valami innovatív dolgot is beleszuszakoltak volna, simán dobnám rá a maximális pontszámot. A BioShock Infinite viszont bebizonyította, hogy a komplex sztori igenis jól áll ennek a zsánernek, ám sajnálatosan új utakat nem nyitott meg...



9/10

Kiadó: *2K Games* Fejlesztő: *Irrational Games*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

JediEco





Én márpedig minden lyukat betömök…

Sose rajongtam igazán az évente megjelenő, átdátumozott sportjátékokért. - nem egyszer írtam már le nektek ezeket a sorokat, éppen ezért valószínűleg Ti már jól tudjátok: a foci, a hoki, a kosárlabda és az egyéb labdajátékok konzolos átiratai nem az én műfajaim… Ti ismerhettek már ennyire... Ti igen, de RBaly-ék?! Tőlük minden adandó alkalommal kapok valami sportos cuccot.

Ezzel kapcsolatban két dologra tudok gondolni: vagy szimplán utálnak, vagy próbálják velem megszerettetni a virtuális sportokat - én legszívesebben az utóbbira szavaznék.

No de mindegy is, hiszen ahogy szoktam mondani, a teszt az teszt, így ugyanolyan lelkesedéssel (*hát hogyne!*) ültem neki a Tiger Woods által fémjelzett **PGA Tour 14**-nek, mint a Sly Cooper negyedik epizódjának.

Utoljára kettő évvel ezelőtt találkoztam Tiger bácsival és az idő… hogy is mondjam: nem igazán hagyott nyomott az arcán.

A kezdő képsorokat látva először azt hittem, rossz lemezt vettem le a polcról, de aztán megláttam a 14-es számot és a jócskán telepakolt menüt. *Hmm* – mondtam magamban, miközben kíváncsian nyomtam igent az időközben felajánlott tutorialra.



A grafika, a mozgáskultúra és úgy ám blokk az egész audiovizuális mámor nem sokat változott az elmúlt két esztendőben, sem stílusra, sem minőségre. Természetesen idén is valamivel magasabbra tolták a mércét, de azt hiszem, ez várható volt az EA-től. Ők ritkán adnak ki a kezeik közül… keresem a megfelelő szót… ~~okádék~~ hanyag minőséget.

Szóval, szép a játék, a zenék jók, a tartalomhoz alapanyag meg már az előző játékokban is volt. *Akkor a PGA Tour 14 csak egy újrahasznosított szoftver?* - kérdezhetitek teljes joggal. Nos, a válasz egyértelműen nem! (Tudom, engem is meglepett kicsit.)





A hozzám került Masters Historic Editionben átélhetjük a legendás játékosok legjobb meccseit, ráadásul teljesen autentikus (értsd: szépiás) tálalásban. Azonban ez még nem elég, ezek a golfozók echte úgy mozognak és játszanak, ahogyan a régi, VHS felvételeken láthatjuk viszont őket - már aki ilyen relikviákat őriz a vitrinben: sokan vagytok?

Biztos van, akit ez beindít, de számomra sokkal nagyobb újítás az, hogy a PGA Tour 14-ben végre úgy golfozhattam, ahogyan az nekem leginkább kézre állt. Ez mit jelent pontosan? Azt, hogy stílusunkat magunk alakíthatjuk ki, ugyanis a karakteralkotás nem csupán abból áll, hogy bediktálunk pár alapvető paramétert… azért így sokkal élvezetesebb – és megjegyzem, könnyebb - volt játszani, eredményeket elérni.

És ha már az eredményeknél tartunk: az új Tiger Woods igazi közösségi játék lehet akkor, ha jó pár barátunkkal együtt vágunk neki az idei szezonnak. A Connected Tournaments-ek huszonnégy emberi játékosnak biztosít szórakozást folyamatos chat lehetősége mellett, ráadásul országonként még össze is hasonlíthatjuk magunkat más gamerekkel. Ez nagyszerű húzás volt a fejlesztők részéről, engem speciel meggyőztek ezzel a rendszerrel, továbbá inspiráltak is a jobb teljesítményre.

Megéri-e tehát megvenni az új Tiger-t? Ha az előző játékok is ott figyelnek a polcon, akkor mindenképpen, hiszen a tartalmi újításon (még több golfozó, még több pályán), a grafikai tuningon (részletesebb animációk, napszakváltás) túl megismerkedhetünk magával a sportággal is: mindenre kiterjedő biográfiákat olvashatunk, szabadon bejárhatjuk a pályákat, online pedig egy igazi közösségi életbe csatlakozhatunk.

És bár *sose szerettem az évente megjelenő sportjátékokat*, ezeknek a teszteknek hála mindig jól elszórakozok velük a próbaidő alatt. Szóval, kérem a következőt!

8/10

Kiadó: ***EA Sports*** Fejlesztő: ***EA Tiburon***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-24 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER **10 990.-**

Dzsek

Tudtad, hogy különön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?

Olvasói szemmel

Írta: Tankovits Ádám



Nagyjából egy éve történt, nem sokkal a PS3 megvétele után. Ekkorra már tekintélyes mennyiségű játék állt rendelkezésre az érdeklődők számára, én pedig a tesztek/képek/benyomások alapján az Infamous és a FotNS: KR első része mellett döntöttem.

Nem voltam ismerős sem a Dynasty War-riors játékmenetben sem pedig a Fist of the North Star manga történetében - kétségtelen, a DW játékok agyatlan henteldék, de a Ken's rage valahogy más volt.
Nem csak a frankó történet, a poszt-apokaliptikus világ, hanem a szereplők is valódiak voltak-így valahogy elviselhetővé vált a több száz (ezer) katona lemészárlása is.
Bár a DW fővonala sosem tetszett, ez a game elérte a célját: az első platinumra játszott játékom volt. Mikor megjelentek az előzetesek és képek a folytatásról, teljesen természetes volt, hogy meg fogom venni…

Lássuk a tényeket: a játék ezúttal nemcsak a manga első felét öleli fel (Raoh legyőzéséig, ez volt az első rész vége) hanem tovább gördíti a sztorit, megtoldva nemcsak a folytatással, de kipótolva majdnem az összes hiányzó fejezettel-ez persze magával hozza, hogy az első rész botrányosan alacsony 8 irányítható karakterét 22-re emelték (nemsokára érkezik még 3 DLC is). A szereplők különböző harcstílusba tartoznak, így a manga/anime ismerői és kedvelői viszontláthatják kedvenc támadásaikat, az újak elkészültét pedig az eredeti készítők (Buronson/Hara) felügyelték

Emellett a megújult Legend mode (fő sztori) alatt nemcsak a főhőst, Kenshirot de további harcosokat is irányíthatunk és néhány egyedi feladatot is meg kell oldanunk- ezek minősége az ötletestől egészen a rettenetesig skálázható…
Van egy rész, ahol egy szakadék túlfelére kell köveket hajigálni, így megölve az ellenfeleket- ez a rész nemcsak kidolgozatlan, de idegesítő is, szerencsére csak egy-két ilyen béna megvalósítással találkozunk.

A sztori mód mellé ismét kapunk egy Dream mode-ot, ami „mi lett volna, ha" illetve előzmény-történetekkel dúsítja a kánont.
Ezek minősége szélsőséges bár nekem nem volt bajom vele. A megnyitott karakterekkel később Free mode-ban akármelyik pályára visszalátogathatunk.

Maga az akció nem sokat változott a KR1-hez képest- ami feltűnik, hogy az akció gyorsabb és folyékonyabb lett - a játék stabilan hozza a 60/fps-t- könnyen megteheti, hiszen a grafika nem sokat változott az elődhöz képest, talán ez a legszembetűnőbb hiánya a játéknak.
Ami még lényeges, az ugrást elvették és helyette egy „dash" mozdulatot kaptunk; praktikusabb, szintén alkalmas a mozdulatok megszakítására illetve mikor megtámadnak védekezésként is könnyedén használható.

A fejlesztése rendszer kettős- minden karakter 1-50-ig tud szintet lépni, statisztikánként - ha a normál támadást használod, akkor az életerőd növekszik, ha erős támadásokat akkor a támadóerőd stb…
Ezek mellett minden pályán találsz (illetve pályák végén kapsz) különböző tekercseket, amiket feltehetsz a karaktereidnek, illetve egyszer meg is oszthatod őket a többi harcossal is-a cél itt a különböző statisztikák összepárosítása amik megnövelik az alap attribútumaidat.
Rengeteget lehet ennél a résznél tökölni, a tekercsek különböző képességekkel is rendelkezhetnek valamint az összekapcsolásokért is különböző passzív jutalmak járnak- ez a rész egész jól lett elkészítve, sok kombinációval.

A legtöbb kritika a karakterenként eltérő speciális mozdulatokat illetve azok számát bírálja - van, akinek csak 4 van, a főhősnek például 11. Persze maguk a karakterek is szélsőségesek, vannak igazi „csaló" harcosok (Raoh/Toki), akikkel pillanatok alatt teljesíthető minden küldetés.
Igaz azonban, hogy általában a gyorsabbak gyengébbek, az igazi „badass" karakterek pedig kicsit lassabbak a többieknél.

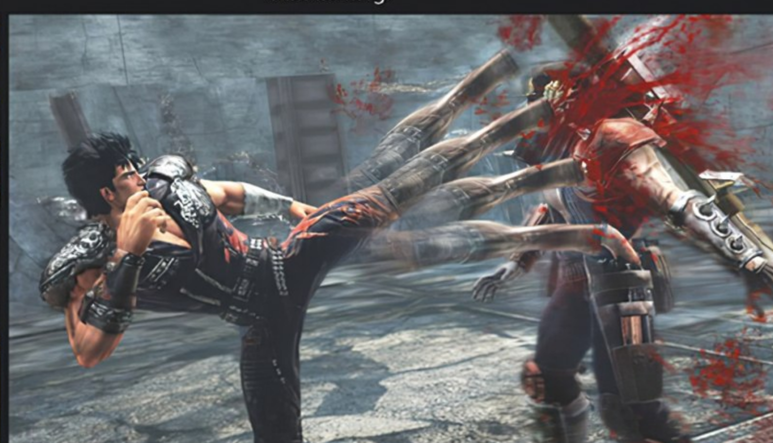
A másik kritika a Dream mode pályákat illette: az első résznél jóval kisebbek, kevésbé izgalmasak-bázisokat kell elfoglalnunk, amikért különböző rangokat kapunk A-tól E-ig, mindegyiknél valami speciális feladattal (időre megy/csak speckóval stb).

Az értékelés a pálya végi rangunkat befolyásolja, amikért különböző plusz felszereléseket illetve képtöredékeket kapunk- utóbbiak komplett formában később megtekinthetők a galériában.

Az elődtől eltérően online is játszhatunk- ez kifejezetten jó móka, lehet koop-ban nyomni a már megnyitott pályákat illetve egymás ellen játszani - ez csapat-alapú és pontgyűjtögetős játék különböző teljesítendő feladatokkal.

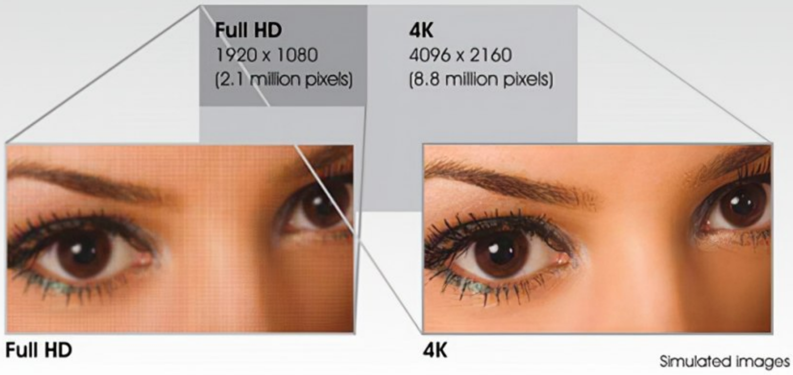
Mégis, a gáma bír egy komolyabb játékélménnyel-bár az értékelései világviszonylatban is felemásak, ha szereted az eredeti mangát/animét, az első részt illetve bejön a vég nélküli hentelés akkor érdemes egy próbát tenned vele.
Én gond nélkül beletettem 100+ órát és nem bántam meg.





A rovatba bekerülő cikkeket eredeti formájukban, változtatás nélkül hozzuk le!

A 4K FELBONTÁS



Mostanában egyre gyakrabban hallani a misztikus 4K-ról. Olvasni olyan híresztelést, miszerint „leváltja" a 3D-t, de olvastam olyat is, miszerint a FULL HD végét jelenti. Mindkettő túlzás, vagy legalábbis némileg értelmetlen következtetés a maga nemében, de nézzük először is mi az a 4K. Különböző képformátumokat szoktak így becézni, melyek oszlopainak száma hozzávetőlegesen 4 ezer pixel, minket jelen esetben az Ultra HD érint, mint jövőbeli esetlegesen elterjedtebb házimozis formátum.
Ennek jelenleg két változata ismert, a ***4K Ultra HD (2160p) 3840x2160-as felbontással*** (avagy minden képkocka egy 8.3 megapixeles képnek felel meg, legalábbis méret alapján), és a 8K Ultra HD (4320p) 7680x4320-as felbontással (33.2 megapixeles képkockákkal). Brutális számok, pláne annak tekintetében, hogy mire képes egy „közönséges" referencia FULL HD Blu-ray anyag képrészletesség terén, a 4K pedig pixelszámban ennek 4-szerese (a 8K meg 16-szorosa)!

A hírverés, miszerint a 4K felülkerekedik a 3D-n azért értelmetlen, mert a 3D nem direktben a felbontással függ össze (noha igaz, hogy legtöbbször FULL HD anyagokkal kapcsolják össze), így a jelenleg „őt" képviselő aktív sztereoszkópikus szemüveges technológiát (mely véleményem szerint zsákutca) legfeljebb majd a szemüveg nélküli 3D fogja leváltani, amire egészen addig sajnos nincs esély, amíg a jelenlegi technológia piacképes. A FULL HD-nak sem kell „veszélyben éreznie magát", és senkinek sem kell ijedtében eladnia drágán vásárolt Blu-ray gyűjteményét, hiszen az 1080p otthoni használatra több mint elegendő, legtöbben ki sem tudják használni, és egy új formátum bevezetésénél a forrás kérdése legalább olyan fontos, mint maga a kompatibilis eszközök tömeggyártásának megkezdése.
A HD adók 1080i-ben sugároznak, a lejátszók, valamint videojátékok is mind legfeljebb 1080p-t támogatnak, így legfeljebb néhány spéci videokártya marad a palettán.
Ráadásul a Blu-ray filmek is lényegében csak „elterjedtek", nem váltotta le a DVD-t, nem váltott ki akkora őrületet, és nem lett akkora sikertermék. Hazánkban is örülhetünk egyáltalán a szép számmal növekvő repertoárnak is, mely köszönő viszonyban sincsen a DVD-vel, pláne többlemezes minőségi extra kiadványaival. Forrás téren a 4K ennél is gyengébben áll. Példának okáért tavaly hivatalosan is kiadták projektorokhoz az első bárki által megvásárolható 4K filmet, a Tom Lowe Timescapes-t. A dokumentumfilmet eredeti tömörítetlen 160 gigás formájában egy külső vinyón lehet megvásárolni és projektorhoz csatlakoztatni, 70 ezer forintos áron. A példa magáért beszél.

Nem tudom pontosan mely hazai mozik vannak már birtokában a 4K technológiának, pont ezért is csodálkoztam, és éltem is a lehetőséggel, mikor március elején a Lurdy ház a legnagyobb termében pontosan ilyen technológiával mutatta be a Samsara-t. Gyönyörű és különleges National Geographic jellegű felvételek, melyek az élet körforgását hivatottak bemutatni, teszik ezt mégis metaforikus stílusban, fülbemászó dallamokkal, gondolatébresztő képekkel, melyek senki hitvallását nem „sértik", ám mint ahogy a bemutató után tartott kis „fórumon" is kiderült, mindenkiben más-más gondolatokat ébresztenek. Na de a cikk tárgya nem is a film, hanem a 4K, mely valóban nagyon meggyőző, és úgy érzem szükség is van egy 20 méteres vászonra, hogy kihasználjuk. Noha igaz, szerintem jóval többet is ki lehet hozni a technológiából, mint ahogy az első hazai digitális mozivetítők is még gyermekcipőben jártak annakidején az Star Wars részeknél.

Persze más kérdés, hogy különböző technológiák már jó előre tervbe vannak véve, vagy hogy vannak más prototípusok, vagy különleges referenciamodellek, és megint más kérdés, ha megindul egy piaci mozgolódás, és az álomból lassan realitás válik.







Na de hogyan is került most hirtelen képbe a 4K? Pontosabban hogyan került a házimozis tudatba? A ***berlini IFA kiállítás*** a műszaki újdonságok E3-ja. A nemzetközi rádió kiállítás nevének eredete még a XX. század első negyedéből származik, a rádiózás hőskorából. Az őszi „Internationale Funkaustellung"-on Berlinben évről évre minden neves gyártó felvonultatja új termékeit, valamint vadonatúj fejlesztéseit.
Mondanom sem kell, hogy például szupertrendi méregdrága okostelefonokat vagy tableteket is, sőt néhány éve már minden létező háztartási eszköz is helyet kapott az expón, vagyis tényleg minden létező elektronikai eszköz, így eredeti elnevezése mára szinte már értelmetlenné vált, sokkal inkább tisztelgés, szóval röviden már csak szimplán IFA. (A januárban Las Vegasban rendezendő CES kiállítás szintén hatalmas jelentőséggel bír a mamutcégek elektronikus termékeinek debütálásánál, ám európai szemmel az IFA-nak talán nagyobb szerepe van.)
Amiért a kiállítás érdekes, hogy igen nagy mozgolódás történt 4K téren, hiszen tavaly csak LED paneles LCD-ből féltucat gyártó jelentette vagy mutatta be 50 colltól akár 84-ig (213 cm-ig) terjedően új 4K síkpaneles készülékeit. Utóbbi például az LG-től, vagy Sony-tól, lásd közel 8 millió forintért a Bravia KDL-84X9005, melyet akár itthon is megvásárolhatnunk.

Felmerül a kérdés, hogy van-e egyáltalán értelme a 4K-nak, ha egyszer a házimozis kisokos zsebkönyvünk is azt tanácsolja, hogy például egy körülbelül 100 cm átmérőjű képernyőhöz másfél, de maximum két méterre szabad csak ülnünk, ha a teljes 1080p-t érzékelni szeretnénk. Képzelhetjük milyen közel érdemes akkor ülni egy 4K panelhez.
Ez persze csak az elmélet, és azon alapszik, hogy az emberi szem mekkora távolságból képes megkülönböztetni egy pontot a másiktól. A kiváló - közel 100%-os - FULL HD anyagok ugyanakkor - bátran merem állítani – talán 1-2 %-a mindennapi használatainknak. Na persze kiváló minőségű Blu-ray lemezt már találni szép számmal.
Ugyanakkor megint más kérdés a „teljes érzékelés", és akár a minőségbeli különbség érzékelése két formátum között.
Szerény véleményem szerint, aki egy méterről bámul egy egyméteres képernyőn, annak csoda, hogy nem folyik ki a szeme.
Na de viccet félretéve, a 4K-nak milyen jövője lehet a házimozis iparban, vagy inkább úgy kérdem, „ránk" nézve mi a realitása?
Elképzelhető, hogy a nextgen videojátékok 4K kompatibilisek lesznek, bár én nem feltétlen örülnék, mert az 1080p kierőltetése is olyan lett, mint amilyen.
Maradjunk annyiban, hogy ***igazi 1080p-s videojátékot a következő generációban fogunk csak látni.*** A hazai mozikban idővel egyre több helyen és egyre több filmnél elterjedhetnek 4K forrású anyagok, ebben nem csak ráció van, de konkrétan már példa is.

Itthoni használat tekintetében ott van a számítógép, pl. a YouTube már enged 4K videókat feltölteni, így tudunk ilyen anyagot online nézni, vagy letölteni. 4K monitorra is van már példa egy millió alatt. Párizsban időközben elrajtolt az első 4K tesztcsatorna, mely körülbelül 40 Mbps sávszélességet igényel, hiszen ráadásként progresszíven fut 50 Hz-en (míg ezzel szemben a hazai HD adások váltottsorosak).
Persze most mondhatja valaki, hogy ez bíztató jel, hiszen az európai HD adást is egy európai próbacsatorna, az Euro1080 előzte meg, na de Európa akkor már réges rég a HD korszak elrajtolására várt, már évekkel elmaradva az amcsiktól és japcsiktól. Lehet lesz nálunk is HBO 4K valamikor, de szerintem azt már unokáinkkal fogjuk nézni.
Házimozis tekintetben a Toshiba-nak van 55 colos LED TV-je is 4K panellal 2.5 millióért (ami jobban hangzik, mint a 8 millió ugye).
Persze ezek csak referencia modellek egyelőre, de úgy érzem ***ez a MINIMUM méret (vagyis a 140 cm), amiben érdemes gondolkozni, ha 4K-ról beszélünk*** (kivétel a számítógépes monitorok, például 3D-s műszaki grafikonok szerkesztésénél). Projektorokban akkor már több jövőt látok, hiszen már szép számmal kapni 4K-s modelleket, JVC-t pl. már másfél milliótól, no persze a Sony 4K-s VPL-VW1000ES referenciamodellje szintén 5 milliós referenciaáron kapható.
Ezek viszont még mindig csak a kompatibilis eszközök. Forrás tekintetében esetleg elterjedhetnek majd elérhető áron a 4K kamerák, de a filmeknél meg kell oldani a tárolást.

Elképzelhető, hogy kezdetben USB sticken, vagy kisebb HDD-ken lesznek bevezetve, de ha jól emlékszem a különböző extra rétegek trükközésével Blu-ray lemezekből is kisajtolható 100, vagy akár 200 gigabyte-nyi tárhely, ami már elegendő, és ha jól olvastam Hollywood pont ezen lemezek bevezetésére készül, talán jövő ilyenkor már meg is jelenhetnek, külföldön legalábbis.

Krisz









10 dolog (-3 helyhiány miatt) amit utálok benned 2.0

Majd másfél évvel ezelőtt (hogy repül az idő – könnyes szemmel mereng pár percig a monitor előtt) ezen rovat hasábjain megpróbáltam rámutatni a jelenlegi generáció címeit érintő legirritálóbb hibákra. Az anno felsorolt 10 példa ugyan sokat lefedett az önfeledt szórakozásba piszkító problémákból az önálló életet élő kamerától kezdve az újratermelődő ellenfelekig, de amikor az év első két hónapjában huzamosabb időt töltöttem a Need for Speed: Most Wanted/Sonic & All-Stars Racing Transformed/F1 Race Stars trióval, kezdett megfogalmazódni bennem a gondolat, hogy talán megérne a téma egy folytatást, hiszen csak ezen három címből kiindulva jó pár dolog kimaradt első körben, melyek még mindig joggal szúrják az egyszeri és sokszori játékos szemét. Így az új generáció hajnalán még égetőbbé vált, hogy a (helyenként még a 8 bites korszakból megragadt) régi beidegződéseket kikukázzuk a játékélmény érdekében, így az aktuális Kibeszélővel megragadnám az alkalmat, hogy további hét bekezdést adjak a 2011 decemberében megírt Egyetemes Videojáték Manifesztumhoz, mely pontjaira remélhetőleg 15 év múlva már csak, mint a múlt ködébe vesző érdekességként fogunk visszagondolni.

11. TÉNYLEG az utolsókból lesznek az elsők?

Aláírom, a Ridge Racer egy olyan sorozat, aminél kifejezetten hiányozna, ha nem a rajtrács utolsó pozíciójából kellene felküzdeni magam a dobogóra, de az, hogy a vicces gokartversenyektől a komolyabb száguldozást előtérbe helyező stuffokig MINDEN témabeli cím automatikusan a bénabélák közé űzi a játékost csak azért, mert kontrollert mert venni a kezébe, az nem csak idegesítő, de logikátlan is. Mégis hol van abban a ráció, hogy a mezőny favoritja, aki lépésről lépésre hódítja meg a várost/versenypályákat folyamatos büntiben üldögél a leghátsó traktusban? Nézzük meg például mi történne akkor, ha a valóságban is ezt a metódust alkalmaznák: „Szia Kimi. Képzeld, nem kell bejönnöd lefutni az időmérő köröket, mert automatikusan az utolsó helyről indulsz. Hogyhogy miért? Mert zsinórban nyertél 10 futamot! Mi az, hogy ennek nincs semmi értelme? Azt hittem örülni fogsz az extra kihívásnak és hogy nulláról küzdheted fel magad a dobogóig, ezzel bizonyítva, hogy tényleg megérdemled az aranyérmet. [idézhetetlen káromkodás hallatszik a vonal másik végéről]" Abszurd, mint ahogy az is, hogy a versenyjátékok rajongóinak ugyanezzel a típusú diszkriminációval kell szembenézniük minden egyes futamon, de pánikra semmi ok, már értesítettem az Országos Gokartügyi Ombudsmant a dologról...

12. Powerdown

Érdekes, de egészen addig nem jutott eszembe mennyire idegesítővé tud válni a most taglalt probléma, míg az egyik Sonic All-Stars-os Grand Prix versenyen az ellenfeleim egy körön keresztül nem happolták el előlem az összes powerupot, melyek folyamatos használata ugye a győzelem záloga lehet egy-egy versenyen. A felszedés után pár másodpercig inaktívvá váló powerup mezők persze a zsáner összes címében így működnek, szóval a dolog felfogható egyfajta hagyományként is, de tegyétek fel magatoknak a következő kérdést: Láttam már valaha olyan esetet, hogy a gép által vezérelt játékos önhibáján kívül zsinórban kihagyott volna akár 2-3 powerupot? Nem kell e-mailt írni a magazin címére a megfejtéssel, mert előre tudom a választ: NEM.
Persze egy kívülálló számára minden bizonnyal úgy tűnhet, hogy az „ügyesebb versenyző markolja fel a bónuszokat" farkastörvénye demokratikus, de csak azért, mert még valószínűleg sosem akarta az önelégülten vigyorgó Amy fejét a betonba verni, amikor egy szoros versenyt azért vesztett el, mert a sünlány az úton lévő három powerupból kettőt elhappolt előle egy semmiből jövő utolsó pillanatos driftelésssel...

13. pu hctaC

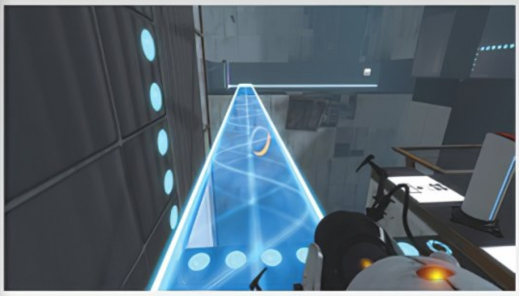
Nyilván azon már senki nem lepődik meg, ha egy nyolcfős versenyben minden egyes szereplő a játékost pécézi ki magának és még ha az utolsó pozícióban autózik, akkor is kizárólag ő kapja az arcába a hátrafelé ellőtt rakétákat (sajnos a valóságból merített példáról van szó...), de az mégiscsak túlzás, hogy a beépített catch up (azaz mesterséges felzárkóztatás) rendszer több címnél mintha kizárólag csak visszafelé működne, azaz ha véletlenül Te autózol az első pozícióban, akkor ellenfeleid pillanatokon belül megtalálnak, levadásznak és röhögve elhúznak melletted. Bezzeg neked legalább kétkörnyi hibátlan manőverezés kell ahhoz, hogy egyáltalán a dobogó közelébe juss és még akkor is szép esély van arra, hogy ha lepacsizol az egyik tereptárggyal, akkor az addig biztonságos távolban lébecoló opponensek nem csak beérnek, de rögvest le is előznek, az első helyről jobb esetben középmezőnybe, rosszabb esetben az utolsó pozícióba száműzve. A Mario Kart széria közismerten kegyetlenül használja ezt a fajta fordított catch up-ot, így a Wii U tulajok helyében én már most elkezdeném imádkozni, hogy az elkerülhetetlenül érkező újgenerációs rész egy kicsit megbocsájtóbb legyen ebből a szempontból... (és szedjék ki belőle azt a ku@#a kék teknőspáncélt.

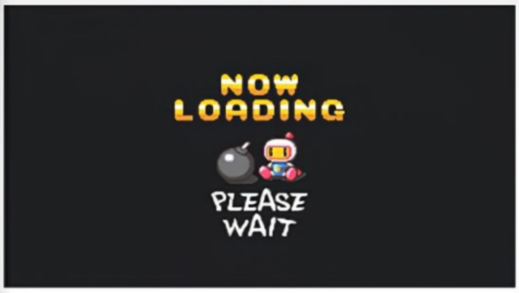
14. Nincs út visszafelé / Túlbuzgó autosave

A most következő ponttal elszakadva a versenyjátékok terepétől, rátérnék a videojátékok egészét érintő általánosabb problémákra, melyek közül kétségtelenül az egyik legirritálóbb az, amikor a pályaválasztást nélkülöző játékokat kombinálják a túlbuzgó autosave-el. Persze az utóbbi legtöbbször remekül jön, hiszen mégis kinek jut eszébe olyan dolgokkal foglalkozni, mint a manuális mentés, amikor éppen egy méretes főellenféllel küzd vagy idegen támadók hordáit veri vissza? Megfelelően használva a rendszer megóvja a játékost attól, hogy elhalálozás esetén újra kelljen csinálnia több (tucat) percnyi felesleges szakaszt, rosszabb esetben viszont... nos akkor élesben akadályozza a játék világának felfedezését. Idézzük csak fel például a Shadows of the Damned c. Suda51/Shinji Mikami szuperprodukciót, ahol a helyszínek felépítése vagy a művészi szabadság vagy istentudjami miatt nem játszhatóak újra a korábbi fejezetek, csak ha az egész cuccot elölről kezded. Ez okés, el lehet fogadni, nincs probléma.







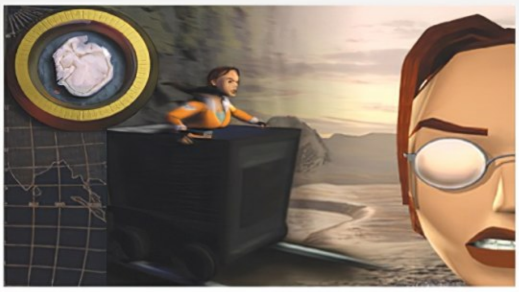
Azt viszont már nem veszi be a gyomrom, hogy az alapvetően totál lineáris cuccban a ritkásan elszórt kereszteződéseknél, ha a sztori szempontjából lényeges irányba indulsz el, akkor egy lecsapódó ajtó alapjaiban semmisíti meg a reményt, hogy utólag visszacsalinkázz a másik irányba és megszerezz esetleg egy fejlesztést vagy HP töltő tárgyat. Persze még ez se zavarna sok vizet, ha a már említett becsapódó ajtók nem járnának azonnali autosave-el is, így gyakorlatilag ellehetetlenítve a visszatérést az immár elzárt szakaszra. Persze a probléma orvosolható a lépésenkénti manuális mentéssel, de kérdem én, ha a Portal 2 lazán tudott egyszerre két autosave állást kezelni, akkor más fejlesztő miért nem képes arra, hogy a béna játékdizájn miatt bekövetkező hibát a játékos maga orvosolhassa?

15. Töltögető életmód

Persze a Portal 2 sem nélkülözi teljesen a bakikat és most nem arra a pár ritkán előforduló glitchre gondolok, hanem a hosszas töltési időre, amit minden egyes tesztszoba és nagyobb helyszín között kapunk az arcunkba. Ez főként akkor idegesítő, ha neadjisten zsinórban többször halnál meg, ami viszont a játék későbbi fejezeteiben gyakorlatilag teljességgel elkerülhetetlen.
Ilyen esetben joggal lenne elvárható, hogy pár másodperces várakozás után már próbálhasd is újra az adott szakaszt, de sajnos a tapasztalat azt mutatja, hogy rejtélyes módon huszadszori betöltésre is pontosan annyi időt vesz igénybe egy-egy pálya bebootolása, mint első alkalommal.
Ezt mondjuk a P2 esetében még le lehet nyelni, de ha ugyanez a probléma jön elő egy olyan handheld címnél, ami a két buszmegálló közti utak mókásabbá tételére lett bekalibrálva, ott már komoly bajok vannak.







A Vitás Modnation Racers: Road Trip sajnos pont ez a kategória, a helyenként akár egy percet! is elérő töltési idő pedig azért különösen érthetetlen, mivel a játék nem az elképesztően lenyűgöző grafikájáról közismert... Remélhetőleg az új gépek és az általuk használt speckó lemezekről beolvasásra kerülő eszméletlen mennyiségű adat nem jelenti majd azt, hogy visszatérünk a PS1-es időkbe, amikor nem számított kirívó példának amikor az akkor még masszívan kockás Lara Croft minden egyes elhalálozását követően szintén egy perc körüli időtartamot kellett a töltőképernyő bámulásával tölteni (az indiai helyszín képét annyiszor láttam, hogy szerintem még most is képes lennék a rajta szereplő dolgok pontos felidézésére...) mielőtt újra nekiugorhattál volna az életre kelt szobrok ledarálásának.

16. Doppinggyanú

Hányszor fordult már elő veled, hogy valamilyen bunyós játékban szembekerültél egy olyan karakterrel, aki nyilvánvalóan alkalmatlan arra, hogy komolyabb meccseket nyerj vele, mert mondjuk az egyetlen támadása abban merül ki, hogy konfettit szór az ellenfél fejére, de amikor a gép irányítja hirtelen a világ legjobb harcosává avanzsál? Vagy amikor a mezőny leglassabb autója dacára annak, hogy a te kocsidban klasszisokkal erősebb motor duruzsol kacagva beelőz... miközben éppen turbózol. Esetleg bármelyik szimbólumpárosítós/kártyaalapú játékban a CPU mindig gyanúsan jobb leosztásokat kap, mint Te? Orbitális méretű klisé, hogy a kevésbé jó képességekkel rendelkező gamerek a „gép állandóan csal" felkiáltással próbálják leplezni saját bénaságukat, de a szomorú igazság az, hogy a gép TÉNYLEG állandóan csal. Vagy legalábbis gyakran.
A modern mesterséges intelligenciák és





a nehézséget automatikus skálázó rendszerek idejében ez a probléma lassan, de biztosan kikopóban van, de bizonyos zsánerekben még mindig előszeretettel alkalmazzák a lusta/szadista programozók (igen, éppen rád nézek kedves Puzzle Quest), ám minél előbb megszabadulunk ettől a régi, rossz beidegződéstől, annál korábban köszönt be az összetört kontrollerektől és üres nyugtatós dobozoktól mentes aranykor.

17. Töltelék

Igazából a patch-ekkel nincs semmi baj. De tényleg. Teljesen természetes, hogy a tesztelés közben esetlegesen fel nem bukkant hibákat utólag orvosolják letölthető formában, az pedig kifejezetten kellemes, amikor új tartalmakat helyeznek a játékba ezzel a módszerrel. Na AZ viszont baj, ha a fejlesztő átesik a ló túlsó oldalára és a gyanútlan játékost, aki egy régen várt címnél a tökéletesen kalibrált játékélmény reményében rábök az „update" gombra, hosszú percekig a fekete képernyő bámulására kárhoztatja.
Konkrét példával szolgálva a LittleBigPlanet 2 első indítását követően vagy 10 frissítést akart lecibálni a netről, melyeket persze nem lehet háttérben letölteni, így a játékkal töltött első órám azzal telt, hogy néztem miképp szedi le a gépem a több gigányi kiegészítést. Nem sokkal jobb a helyzet a Vita exkluzív Uncharted: Golden Abyss, Nathan Drake hordozható kalandjának esetében sem. Ugyan az adatcsomag letöltődéséig probléma nélkül tudtam használni a Sony csodamasináját a Store-ban történő böngészésre és videózásra, de amikor telepítettem a frissítést, arcon csapott a szomorú tény, hogy az összes addigi statisztikámat lenullázta a program. Ez persze nem okozott túl nagy törést az életemben, de aki kifejezetten hajt a trófeákra és egy ilyen baki miatt kezdheti elölről az „ölj meg 100 ellenfelet fejlövéssel" serleget, az teljesen jogosan háborodhat fel. Arra már nem is térnék ki külön, hogy a Wii U első indításakor konkrétan több órán keresztül frissítgeti magát a gép mire minden szükséges programot leszed magának a netről. Sajnos erősen úgy néz ki, hogy a mértéktelen patchelések kora felé halad a videojátékok világa, így ha a fejlesztők nem figyelnek oda, lassan eljutunk odáig, hogy ugyanannyit kell majd foglalkoznunk egyes címek hiba nélkülivé varázslásával, mint a bugoktól hemzsegő szoftverekkel operáló PC gamereknek és idővel a magukhoz a patchekhez is külön patch fog érkezni...

Ééés ennyi fért a havi eszmefuttatásunkba, szokás szerint sikerült annyit pötyögnöm, hogy a felírt témáknak majdnem fele kimaradt, de semmi vész, másfél év múlva közvetlenül innen folytatjuk majd.

eszgé

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

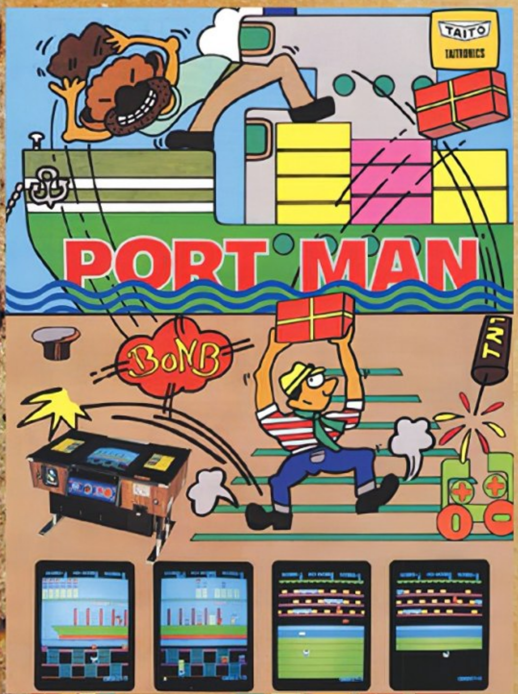
Platformról platformra

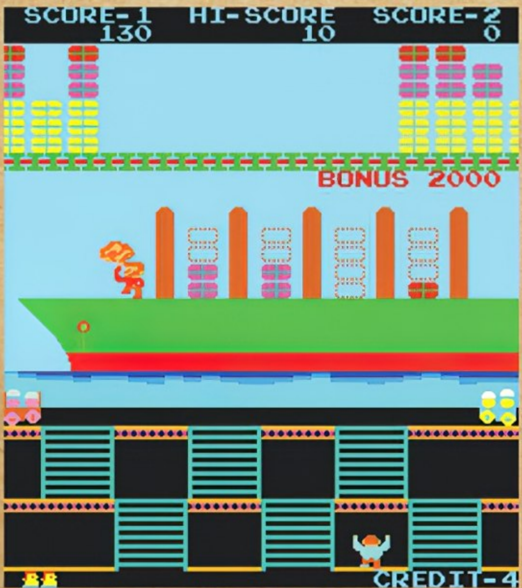
Retro témájú videojátékos cikket készíteni – legalábbis számomra – teljesen más hozzáállást igényel, mint például tesztet írni egy újonnan megjelent címről. A legfontosabb különbség, hogy ilyen esetekben nem tudom az aktuális, friss élményeim által beindított gondolatokat szövögetni, ehelyett a múlt emlékei között keresgélve kell megoldani a feladatot – ami jelen esetben a „régi platformjátékok" témakörét boncolgatja itt a Konzol Magazin hasábjain. A múltban turkálni és ez alapján közérdeklődésre számot tartó, reményeim szerint sokaknak szórakoztató írást kreálni pedig kifejezetten problémás úgy, hogy az elmúlt több mint 30 évben sok-sok ezer videojátékot próbáltam ki. Viszont feleannyira sem emlékszem közülük, mint amennyire szeretnék… és kéne. Nyilván el lehetne indulni a már sokszor jól bevált úton és egyfajta áttekintő történelemóra formájában tálalni a zsáner leghíresebb darabjait, azonban én egyfelől nem igazán kedvelem a kitaposott ösvényeket, másfelől gyanítom, minden retro-szeretetetek mellett ti sem akartok már ezredszerre is a Super Mario Worldről és az Impossible Missionről, minden platformjátékok koronaékköveiről olvasni. Ezért igyekeztem pár olyan címet összeválogatni a dicső múltból, melyekkel újat, vagy valami jópofát is tudok mutatni. Ugorjunk hát platformról platformra!

A Taito Corporation 1982-es **Dock Man** (Port Man) című játéktermi gépe például ügyesen egyedi módon kezeli a platformer témát. A rakodómunkás állásban tevékenykedő player feladata, hogy egy dokkban a futószalagról lepottyanó csomagokat (hordókat?) elkapja, majd a megfelelő helyre a mozgó hajóra visszadobja.
Ami különlegesség, hogy a játék egyszerre platformer, Tetris, és talán egy picit Donkey Kong: 1-2-3 darab csomag is eshet (összetapadva), melyeket a soronként max. 4 rakományt befogadó rakodótér boxaiba kell a még hiányzó darabszámban feldobni. Hordót hajítani egy függőleges létrákkal összekötött, vízszintes platformsorról lehet. A munkát nehezíti, hogy egy szakállas hobó időnként követ dob a játékosra (halál), valamint két kis munkagép is elkezdi takarítani a platformokat, melyeket tilos érinteni (halál). Amennyiben a feldobott cucc beleakad a hobóba vagy a gépekbe, vagy nem jó helyre esik, a vízbe pottyan.
A feladat nem könnyű, főleg amiatt, hogy a rendelkezésre álló hordók száma is véges. A másik pályatípus hasonló szemtelen módon presszionálja a playert: itt pattogó köveket (egy kis Pong-effektus befigyel) kell dobálni a részeg dokkmunkással Tetris-zenére, majd el kell kapni az eltalált, lepottyanó robbanóhordókat.
Ha véletlenül leesnek, kirobbantanak platformsávokat a player lába alól, szóval bénáskor gyorsan fogy a játéktér, és persze itt is akad egy erőszakos hobó.
Mindezen nehezítések ellenére egy tényleg rohadt jó játékról van szó, mely háromirányú folyamatos koncentrációt igényel. Kifejezetten szórakoztató, újra és újra nekifutásra ingerlő – az a tipikus „Bámeg csak egy kellett volna!" – cucc a puritán grafika ellenére is!

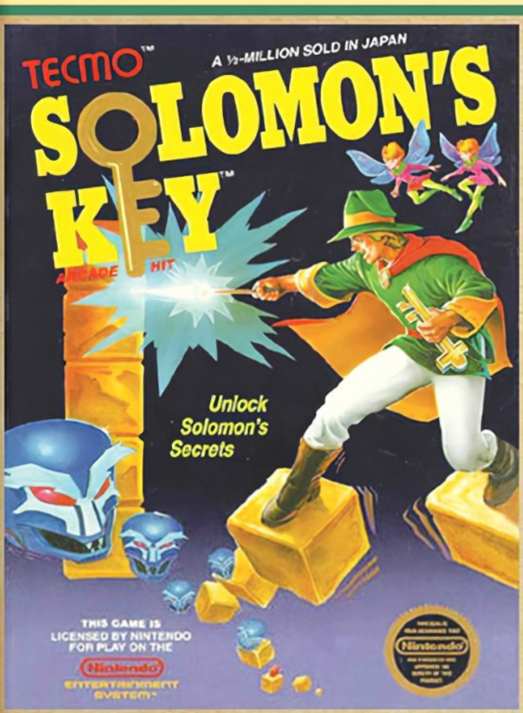
Hasonlóan érdekes és jó ötleteket alkalmazó játék a Tecmo 1986-os **Solomon's Key** című remekműve. Ebben egy varázslóval kell egy fantasy kastély falai között, furmányos módon generált szobákban megszerezni egy aranykulcsot, mellyel nyitható a pálya kijárata. A kulcs felszedése mellett még egy tündér is kiszabadítandó, őt fel kell szedni, majd angol varázslósan távozni.
A szisztéma szerint a varázsló képes arra, hogy a platformokat alkotó kövekből elvegyen – és ezzel átjárókat nyisson –, vagy építsen – és ezzel például lépcsőt vagy falat készítsen. Nagy baj esetére 3 önjáró tűzlabdája is van, plusz akad pár felvehető bónusz is. Értelemszerűen a legnagyobb veszélyt a vár autentikus kellékei, a mágikus tüzek, ámokfutó ellenfelek és cikázó szellemek jelentik, melyeket nem szabad érinteni. Harc tulajdonképpen nincs, ellenben a varázsló a kövek pakolásával blokkolhatja, kicselezheti, vagy csapdába csalhatja ellenlábasait. A szívatás részét képezik a bonthatatlan blokkok, a tűzköpők, az időlimit, és még egy csomó különféle csapda, meg hát ugye az a fránya gravitáció.
A Solomon's Key igen minőségi és közkedvelt játék, később több platformra (konzolra) is átírták, titkos pályákkal és tárgyakkal bővítették. Nem is csodálom: ez a game egyesíteni tudja magában a kőkemény arcade „időzítős" stílust (amikor be kell tanulnod a pályát lépésről-lépésre), ugyanakkor lehetőséget nyújt rengeteg imprózásra is, amennyiben a dolgok hirtelen mégis rosszra fordulnának. És persze hajlamosak rosszra fordulni. Ritka agyas és inspiráló game!

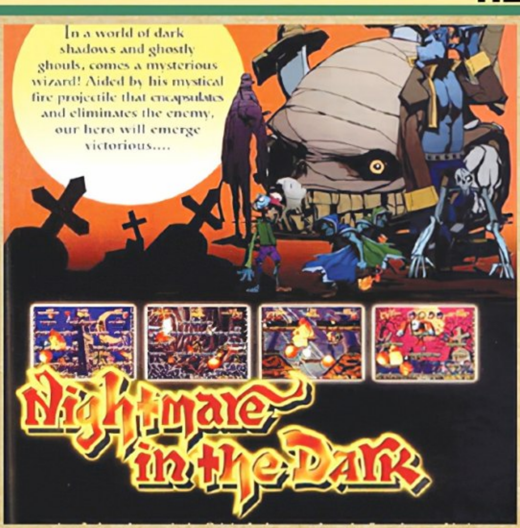
Az előbbi két játék esetében csúcs játékmenetről beszélhetünk ugyan, de koruknak köszönhetően elvakító látványról semmiképp. Sokkal kedvesebb a szemnek a Gavaking/Eleven duó 2000-es keltezésű **Nightmare in the Dark** paltformere. Igen, jól olvasod az évszámot: egy modernebb, Neo Geo MVS stílusú automatáról van szó, mely kedvesen













pixelesített látványvilágát tekintve erősen hajaz a Metal Slug szériára, de teljesen más stílust képvisel.
A sztori szerint a player egy temetőőrt (sírásót?) játszik, aki egy nap felfedezi, hogy eltünedeznek a bentlakók az intézményből. Hogy megóvja faluja lakóit, a jómunkásember ezután minden éjfélkor őrt áll a sírok között…
Az NitD a fixképernyős platformerek családját erősíti, akárcsak a korábbi két game.
A feladat, hogy a platformszintek között ugrálva fáklyák dobálásával felgyújtsd a különféle élőhalottakat, majd a belőlük keletkező, tekegolyószerű tűzgömbbel letarold a pályát, minden ellenséget bónusz tárgyakká változtatva. Az ötlet nyilvánvalóan nem korszakalkotó, hisz a teljes – hogy egy ismert címet mondjak – Snow Bros (sőt Bubble Bobble) vonal erre épül, ettől függetlenül a game nagyon kellemesen játszható, még könnyed módon szórakoztató kihívással és kiváló képi világgal. Egy-egy pályasorozat után méretes főellenség esik a nyakadba, de ezek lépésmintáját is elég szépen ki lehet ismerni.
A különféle pofás pályagrafikák és mókás figurák nagyon sokat tesznek a játékélményhez, úgyhogy ha lehetőséged van rá, szerintem ezt a zombis cuccot próbáld ki!

Ha platformjátékról van szó, meg kell említenem egy olyan címet, mely számomra nagyon kellemes emlékeket ébreszt.
Ez a **Lode Runner**, mely számtalan típusú személyi számítógépre és konzolra megjelent már az elmúlt évtizedekben, de játéktermi masinát az Irem készített belőle, miután a témát licenceltek a Broderbundtól.
Személyes sztorim csak annyi vele kapcsolatban, hogy ez a két angol szó az elsők között volt, amiket életemben először gyerekként egy szótárból lefordítottam – annyira érdekelt ugyanis, „miről szólhat" ez a game. Ja, ikszdé.
A Loder Runner az egyképernyős, „szobás" platformerek magasiskoláját jelenti.
A feladat a szanaszét heverő aranyrögök összeszedegetése, a járőröző ellenfelek érintése nélkül, majd az ezután megjelenő, feljebb vezető létra elérése.
Az Irem a megjelenés korának igényeihez igazítva egy kis sci-fi hangulatot is pakolt a game alá, vicces idegen lényekkel és asztronauta főhőssel, de a körítés egyébként ennél a játéknál 100%-osan mellékes, hisz itt pont a létező legegyszerűbb, legstilizáltabb látvány a legnagyobb előny a pálya mindenkori átlátásához.
A szintek tehát vízszintes platformokból és függőlegesen állított létrákból épülnek fel, egyfajta álló labirintust alkotva.
Az ellenfelek gyorsan, erőszakos Pac-Man stílusban üldözik a playert, akinek az elkerülésen és kitérésen túl egy fegyvere van csupán, a lyukasás. A két akciógombbal jobb és bal irányba lehet vermet ásni a földbe, amibe optimális esetben egy üldöző esik bele, csúnya benézéskor meg az, aki ásta.
A csapdába csalt, egyébként újratermelődő üldözőkből néha aranyrög válik, ami nagyon jót tesz a High Score táblának, azonban elég zavaró, ha a kivezető létra épp egy ilyen nemesfémkupac miatt nem nyílik meg, és vissza kell menni érte.
Ha egy játéktermi Pac-Man parti alatt megfordult már a fejedben, hogy mennyire a pokolba kívánod Pinky-t, a rózsaszín, mocsokmód törtető szellemet, itt sem lesz meglepetés az ellenfelek viselkedése.
Üldözőid kő keményen a pillanatnyi pozícióra nyomulnak, folyamatosan a bekerítéses taktikát alkalmazva.
Kizárólag a lyukásás és a két lépéssel előre gondolkodás tökéletes mixelésével lehet összegyűjteni a köveket, főleg azért, mert egyes aranyrögök persze direkt szopatós platformokra vannak kihelyezve, ahol egy pillanat alatt sarokba szorulhatsz. Jó taktika még az „ijesztés" is, amikor megpróbálod behúzni a gépet úgy a csőbe, hogy megindulsz az egyik irányba, aztán mégse… Szerencsére kellő kreditmennyiség esetén nem kell a teljes menetet újrakezdeni, csak az aktuális pályát, amennyiben az összes életed elfogyott.
Mint mondottam a játék elég gyors és egyáltalán semmiféle lazaságot nem enged: azonnal kicsontoznak az üldözők, ahogy valamit nem a legjobb pillanatban csinálsz. Mindvégig jelen van viszont az a bizonyos „Uhh, ez épphogy meglett!" érzés, szóval a nagyon szűk helyzetek miatt a jó hangulat és az adrenalin garantált!

A platformjátékos téma kapcsán természetesen beszélhettem volna a zsáner „másik feléről", a haladós ügyességi-ugrálós címekről is, melyek – főleg a 8-16bites konzolokon – óriási sikernek örvendtek a maguk idejében. Ezeknél ugyebár már az oldalra (vagy nagyritkán felfelé-lefelé) scrollozó pálya és a pixelpontos ugrások is központi szerepet kapnak a játékmechanikákban.
Az oldal aljára érve azonban ez egy későbbi Retro Rovat témája lesz!

Martin







Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

RBaly

WRC POWERSLIDE

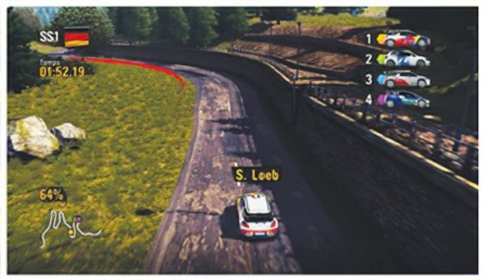
Régebben, amikor egy játék nevében megjelent a WRC rövidítés, az ezt látó játékos örülhetett, hiszen nagy eséllyel egy minőségi ralis anyag volt érkezőben. Amióta a Milestone eme kiváltság birtokosa, pár évet elkótyavetyéltek, s míg tavaly ősszel már eléggé rendben volt a legújabb WRC, a csupán letölthető alkotásként kínált mellékágra is optimistán tekintettem. Tudható volt, hogy ez egy valóban árkád megközelítése lesz a témának, s inkább a hivatalos licensz adta lehetőségekről nyúznak le egy rókabőrt. Ez speciel nem zavar, ha maga a végtermék élvezhető, ha nem akarja komolyan venni magát (mint pl. az F1 Race Stars), akkor ne tegye, jó ettől még lehet.
Nem árulok el nagy titkot, a kissé pofátlanul drágán árult **WRC Powerslide** semmi mást nem akar nyújtani, mint a számlát, amibe kerül, meghálálni nem fogja értékét.

Az indításnál eldönthetjük, hogy dögunalmasan akarunk-e végigmenni a speciális szakaszokon (vagyis kikapcsoljuk az ütközést és a felszedhető fegyvereket), vagy élünk ezzel a lehetőséggel, s viszünk egy kis színt a dologba. Negyedmagunkkal teljesíthetjük az országonként három etapot tartalmazó játékot. Ezek se nem rövid, se nem hosszú pályák, s mivel nyolc nemzetnél vendégeskedhetünk, számuk legalább nem csekély. Kár, hogy maga a játékmenet unalmas, monoton és a kihívás legkisebb szikrája is hiányzik belőle. Rég ki lett herélve a dolog annyiban, hogy az autók viselkedése nevetséges, mintha dobozkák kúsznának előre a pályákon, persze az ütközésmodell is olyan, hogy többnyire mi állunk keresztbe, noha ezt alkalmazhatjuk a többiek ellen is, többnyire a vakszerencsés múlik, ki húzza a rövidebbet. Hiába van mindehhez három géposztály (WRC, Class 2 (S2000) és Class 3 (Group N)), viselkedésük pusztán sebességükben, úttartásukban tér el valamelyest.
A szivatósdit felszedhető fegyverek próbálják meg még inkább kínkeservessé tenni, és ez sikerül is egy párnak, például amikor füstfelhőt húzhat valaki maga mögött, akkor tényleg nem látni semmit, a minitérkép lesz az egyetlen támaszunk. No meg persze a tény, hogy wallridingolni lehet (kanyarba nem bekanyarodsz, hanem hagyod, hogy a külső „palánk" végigvezessen rajta) szintén segítség, meg persze csalás is egyben.
Más egyéb? Hivatalos nevek és gépek, offline zéró multi (csak online), korrekt számú pálya és kész. A WRC Powerslide pontosan ennyi és semmi több. Felülnézetes autós ökörködéshez rengeteg több, jobb, s főleg szórakoztatóbb anyag található, emiatt nem tudom senkinek sem ajánlani.









RBaly



A Giana Sisters első része még a „hőskorban" jelent meg. A játék körül volt némi perpatvar, mivel igencsak hajazott a Nintendo akkori ászára, a Mario Bros.-ra, s sikerét részben annak is köszönhette, hogy a vízvezeték szerelő kalandjait Amigán, Commodore-on nem lehetett átélni, szóval a részben másolt elemekkel operáló lányduó nagy hiánypótló volt mindazok számára, akik nem kívántak a Nintendo gépébe beruházni.

A folytatásra, hogy mekkora igény volt, azt annak létrejötte példázza talán a legjobban. A fejlesztők pár kedvcsináló techdemó képében feltették ötletüket a Kickstarterre (Project Giana néven) még 2012 júliusának legvégén, s majdhogynem napra pontosan egyetlen egy hónap alatt összejött az elkészítéshez szükséges összeg (150 ezer amerikai dollár), s decemberben már PC-n, most meg már konzolon is elérhető. A játék maga is remek, de a képek alapján látható, hogy adtak a látványnak is rendesen, napjainkban tán csak a Rayman: Origins tud ilyen nívót felmutatni a zsáneren belül. Amit ugye nem olyan kis kiadó támogatott. A lényegre térve: mind azoknak, akik kedvelték elődjét, mind egy jó ügyességi játékra vágyóknak nem kell sokáig nézelődniük, ugyanis méltó folytatásban ölt testet a **Giana Sisters: Twisted Dreams** c. kalandja.

A mostani részben Giana a testvérét, Mariát indul megmenteni, mivel egy sárkány rabul ejtette őt. Az első játék óta eltelt időszak alatt egy új speciális képességgel gazdagodott főhősnőnk. Ez az álomvilágok közti váltást takarja, mely nem teljesen más helyszíneket jelent, hanem annyit, hogy egy adott pályát kétféle módon képes látni. Elképzelni egyszerű: adott egy sivár, kihalt vidék (hivatalos nevén: Punk), előttünk egy akadály, amit nem tudunk átugrani. Átváltunk a Cute-nak (aranyos, cuki) nevezett módba, rögtön kivirágzik minden, a dallam vidámabbá válik, a képi világ kábé mintha egy Disney hercegnő nedves álma lenne, s ez beindít mondjuk egy mozgó platformot, vagy egy már szétmállott elem lesz újra ott teljes pompájában. Olykor egy-egy ellenfelet is úgy tudunk likvidálni, hogy teszem azt Punk-énje sérthetetlen, de Cute-nézetben már simán eltaposható.



Nem az első olyan játék, amiben ez a manipulálási funkció szerepet kap (hol az időt variálhattuk ugye, hogy visszaállítsunk, vagy elkorhasszunk valamit), de ebben a platformerben is remekül működik ez az elképzelés. A két mód közötti váltás egyszerű, egy gombnyomás csupán, ekkor gyakorlatilag valós időben transzformálódik át minden (még a zene is), az elszórt ügyességi és logikai feladványok nagyja erre épül.



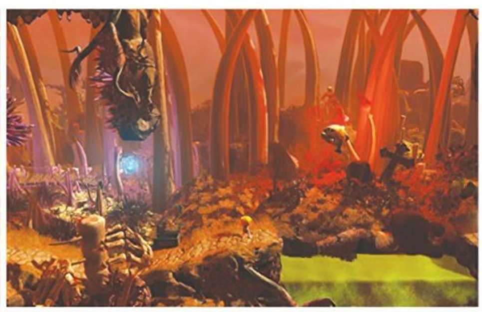
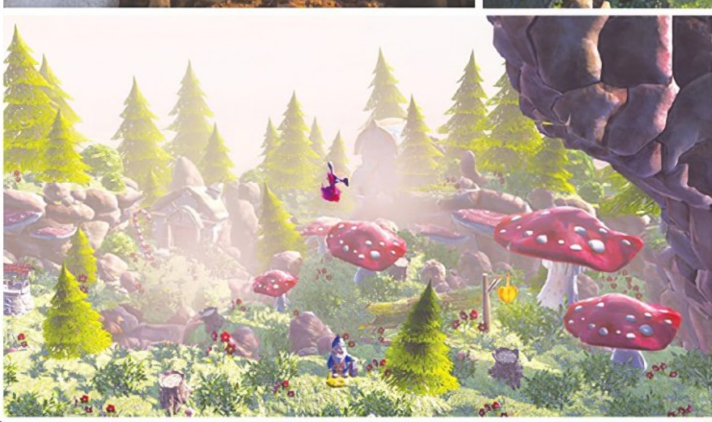
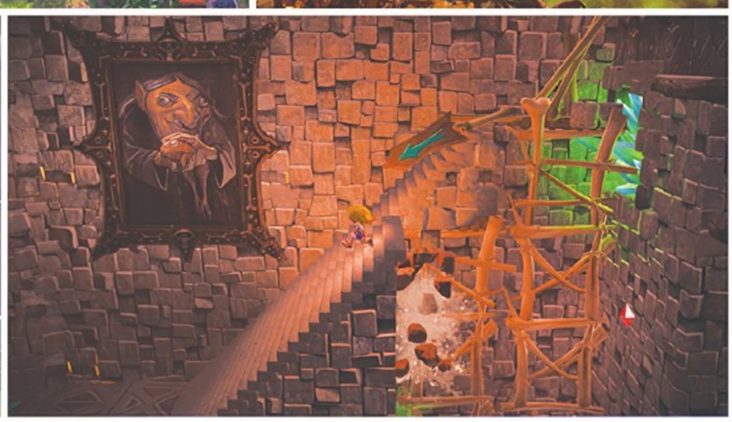
Van ami a cuki világban nyílik, s fordított esetben zár, a drágakövek egy része hasonlóképpen érhetőek el.
A pályák felépítése igen komplex, egy rendes kimaxoláshoz kellően körbe kell néznünk, hol van akár a halált jelentő mélységben egy kiálló pillér, ami egy rejtett szakaszhoz vezethet.
A felfedezés és a kristályok gyűjtögetése nem teljesen fakultatív, mivel a további szintek megnyitása adott csillagszám eléréséhez van kötve, vagyis körülbelül úgy átlagosan a pályák végi értékelésnél legalább hármat érjünk el, máskülönben idővel mehetünk vissza keresgélni.

Gianának két fő képessége van, egy ún. Dash, amivel tűzgolyóként képes repeszteni az általunk megadott irányba, vagy a Twist, amivel szépen lassan pörög a levegőben, ezzel nagyobb részek átrepülésére lesz képes.
Újabb csavar, hogy ez a két képesség szintén valamelyik álommódhoz kötött, tehát ha elsütünk egy Dash-t, akkor ha épp a Punk nézetben járunk, rögtön átvált Cute-ra a támadás mellett. Mivel nem csupán az ellenfelekre és platformokra kell ügyelnünk, hanem számtalan halálos csapdára is, a játék nem nevezhető könnyűnek. Összetettségét, átláthatóságát gazdagon megbolondítja a két mód közötti ugrálás.

A megannyi kipusztult és pompázó helyszínen a nehézséget a relatíve sűrűn elszórt ellenőrzőpontok oldják egy keveset. Persze helyet kapott még két extra önsanyargató szint is, a már említett hardcore és ennek über változatának képében. Legutóbbi esetben akárhol távozunk a másvilágra, a leges legelejétől kezdhetünk neki újra a kalandnak.
Noha a legelső részben volt kétjátékos mód, erre itt most nincs lehetőségünk, cserébe pár játékmód siet a tartalom bővítésére. Futhatunk az óra ellen, valamint hajthatunk a legmagasabb pontszámra is. Nem sok, de a fő kaland mellett nem is érezzük szükségét további extráknak.

A játék tehát megéri a pénzét, és mint már említettem pazarul fest, s ahogy a látványra, úgy a zenékre sem lehet igazán panasz, főleg, hogy a fejlesztők megnyerték maguknak az elõd eredeti zeneszerzőjét, Chris Hülsbeck-et.
A GS:TD jelenleg XBLA-n érhető el, de tervbe van véve a PSN és Wii U (eShop) kiadás is.



Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

RBaly

Dollar Dash

Ehónapban sem maradunk könnyed ökörködés nélkül. A **Dollar Dash** című komikus őrületben minden a pénz körül forog, vagyis többedmagaddal törjetek be valahova (online vagy offline egyaránt), fogjátok a lét és futás. Egyszerűnek hangzik? Valóban az, de pár játékelembeli extrával egészen korrekt kis játéknak tekinthető a DD.

A felülnézetből játszató csetepatéban mindenki a saját maga szerencséjének a kovácsa, pontosabban a zsebének a barátja. Egy-egy adott helyszínen a választott játékmódtól függően juthatunk pénzhez. A névadó Dollar Dash berkein belül a megjelenő zöldhasúakat kell magunkhoz vennünk, majd azt a néha megjelenő autóba bevinni, hogy az adott összeget végleg magunkénak tudhassuk.

A Hit'n Run-ban társainkat kell kiütni, és ezek alapján gyarapszik a vagyonunk, míg a Save the Safe esetében azt az illetőt kell üldözni, akinél a széf van, mert amíg magánál tartja, automatikusan hozzá dől a legtöbb lé, de ha padlóra küldtük, aki a leghamarabb ér oda, az cipelheti tovább az igen jövedelmező terhet.

Beleszólni mindebbe, hogy kitől mennyi pénzt lophassunk el különböző fegyverekkel, csapdákkal és power upokkal tudunk. A fegyvereknél sajnos van egy sajátos megkötés, miszerint nem vehetünk fel újat mindaddig, amíg a nálunk lévőből el nem lőttük a teljes tárat. A megnyert pénzösszegből a boltban különböző képességeket, perkeket, fejlesztéseket vételezhetünk magunkhoz, értelemszerűen, ahogy kiismerjük az egyes játékmódokat, aszerint érdemes applikálni a lobbyban ezeket magunkra (perkekből egyszerre csak egy választható, a fegyverek tuningja meg akkor lesz aktív, ha fel tudunk venni pont egy olyat, amire fejlesztettünk).

Ezek keveréke adja a játék sajátos hangulatát (illetve egykét pályán maguk a tereptárgyak is), többnyire káoszba fulladó őrült csatáit. A random elszórt tárgyak, eszközök kellően kiismerhetetlenné teszik a meneteket, persze kipécézésre így is van lehetőség: amikor valaki épp az autóra vár egy nagy halom pénzzel, akkor a többiek simán rászállhatnak, s gyakorlatilag a szerencse dönti el, kinél lesz épp a legmagasabb összeg akkor, amikor a kocsi megjelenik. A másik két módusz szerencsére nem ennyire lutri-jellegű, ott már jobban rá lehet menni a csapdák, vagy power upok nyújtotta előnyökre. Többet viszont aligha lehet elmondani erről az alkotásról. A Dollar Dash vicces ábrázolásmódja, ellenben egyszerű koncepciója ellenére képes lehet lekötni a játékosokat, de ugyanígy sokak számára unalmassá válhat az egész pillanatok alatt, mivel semmivel sem több, mint aminek látszik: kis taktika, kis lövöldözés és kész, komikus tálalásban.









Sony Entertainment Network

picachu

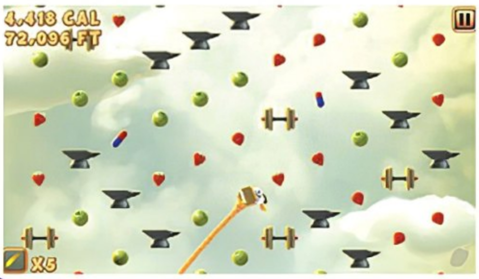


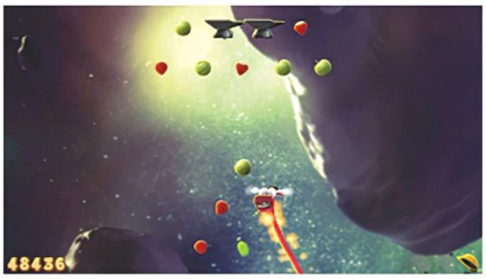
A lanyunk egy véget nem érő móka, melyben egy zsiráf pajtást irányítva kell minél magasabbra eljutni, minél több elemózsiát magunkba szippantva.

Mivel főhősünk szavannáján eltűnt a normális étket jelentő falevél, így kénytelen minél magasabbra nyújtózni hosszú nyakával, hogy különböző gyümölcsöket, esetleg sült krumplit, hamburgert juttassunk feneketlen gyomrába.
Az ételeken kívül magunkba szippanthatunk egyéb dolgokat is. Pirulát, amivel belőtt kokós zsiráfhatást elérve mindenféle hallucinogén színeket látva zavarja nekünk a játék a képet.

Munkavédelmi sisakot is szerezhetünk, ami jó, ha elénk kerül hirtelen a semmiből egy vasüllő, pluszba ezt felhasználva még egy kis nitrót is aktiválhatunk a játékban. Ugyanezt a hatást érhetjük el a hihetetlenül erős chili paprikától.
Vigyázzunk a mérgekre, mert ez megcsappantatja véget nem érő étvágyunkat és az erő hiányától könnyen a mélybe zuhanhatunk.
Nem csak az a fontos, hogy minél magasabbra érjünk, hanem az is, hogy minél több kalóriát a szervezetünkhöz vegyünk. Minden kaja más-más kalória értékkel rendelkezik, így egy alma nem hasonlítható össze egy jó szaftos hamburgerrel. Én a PS Vita verziót próbáltam, amiben a mozgásérzékelést kihasználva navigálhatjuk a legmagasabb patás barátunkat, ami az elején kicsit nehézkes lehet, de aki már játszott hasonlóval az hamar rááll különösebb gond nélkül.
Mindent egybevetve 900 magyar forintért a mienk lehet eme remekmű, ami a viccet félretéve rendkívül szórakoztató tud lenni két buszmegálló között. A trófeák megszerzése sem elérhetetlen feladat. Mindenkinek ajánlom!









A Konzol Magazin a Te magazinod!

Újból meghirdetjük a nagy sikernek örvendő pályázatainkat!

Olvasói szemmel rovat

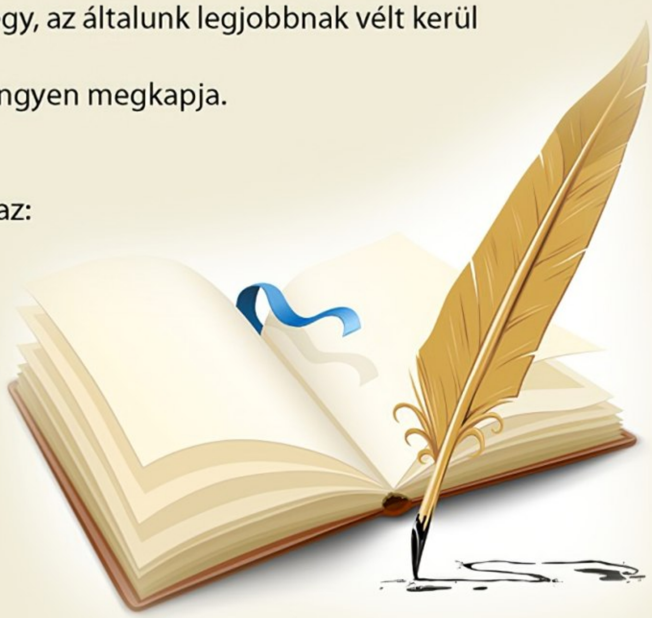
Amennyiben be szeretnél cikkeddel kerülni a magazinba, a következők betartásával küldd el nekünk a cikkedet:

- Írj egy maximum fél éves játékról, körülbelül 4000-4500 karakterben (szóközökkel) együtt.
- Április 30-ig várjuk a pályázatokat. Ahogy korábban, most is egy, az általunk legjobbnak vélt kerül be a lapba.
- Ajándékként a bekerülő mű szerzője a következő lapszámot ingyen megkapja.

Borítópályázat

A megkötések, elvárások ugyanazok, mint korábban voltak, azaz:

- A borító videojátékos témájú legyen
- Képformátumból főképp a JPEG, TIF, PNG vagy PSD file-okat preferáljuk
- Pályázatunk egész tavasszal tart, vagyis május 31-ig várjuk az alkotásaitokat
- A legjobbnak vélt borítókat a lap hasábjain leközöljük, a nyertes alkotás féléves előfizetést nyer a Konzol Magazinra



Mindkét játékra az elkészült műveket az info@konzol.-eu címre küldjétek el, KM pályázat tárggyal.

Hadouken! – Every Weekend

(Surface Noise Records)

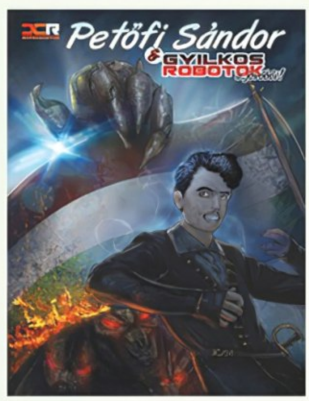
Gondolom úgy fair, ha már az elején elárulom, hogy a Hadouken!-nel (igen, természetesen a Street Fighterből származik a név) kapcsolatban egyszerűen nem tudok objektívan nyilatkozni.
A bandát már alapból nem kicsit bírtam hála a That Boy That Girl szinglinek és az azt követő Music For An Accelerated Culture LP-nek, mely nyers elektronikus ütemeket, élő hangszereket és James Smith géppuskaszerű szövegelését ötvözte egy tonna neon színű festékkel valami egészen egyedi módon.
A két évvel későbbi For the Masses aztán az indie vonalat hanyagolva fejest ugrott a baszszusok világába és ezután következett a nagy fordulópont számomra, amikor is először láttam a csapatot élőben „lebontani a házat". Helyszín: Sziget Fesztivál 2011, Nagyszínpad, délután 5 óra. Becsekkolás után jobb dolgunk nem lévén a H! koncertje felé vettük az irányt, ahol is a korai időpont ellenére kifejezetten sokan voltak és mindenki úgy táncolt, mintha legalábbis ezek lennének az utolsó percei a Földön. A jól ismert számok élőben ha lehet még energikusabban szóltak, hamar magával is ragadott a hangulat és a következő egy óra összeolvadt egy kellemes eleggyé, melyben fontos szerepet játszott egy sárgadinnye, két vadidegen holland fesztiválozó, nagy mennyiségű alkohol, némi jég és pár Szigetes felfújható izé. A koncert olyan elképesztően intenzív és jó hangulatú volt, hogy dacára milyen nagy nevek jöttek a csapat után, az ő koncertjük maradt magasan a legemlékezetesebb momentum a tavalyelőtti Zigitről.
Emiatt nem túlzás azt állítani, hogy az új lemezt úgy vártam, mint a messiást és szerencsére nem is kellett csalódnom az Every Weekend címmel március közepén beesett korongban, melyet a Vortex vezet fel egészen remekül. Kellően magas hangerőn lejátszva a dal egy életre elintézi, hogy ne kelljen jópofiznod a szomszédokkal, emellett pedig azt is híven jelzi, hogy a H! végérvényesen elmozdult a már az előző lemezzel is kóstolgatott bass music irányába. Szerencsére a srácok (+ Alice a szintetizátorok mögött) nem hazudtolták meg magukat és nemhogy lelassultak volna a manapság domináló dubstep szintjére, de a felvételek talán még a régi anyagoknál is gyorsabbak és ütősebbek.
A Levitate c. aktuális videoklipes szám szintén ebben a szellemiségben íródott: csupa tekerés, mély basszus, felszabdalt sample és szintifutam egy mesterien elhelyezett kiállással, mely után még hangsúlyosabban csap pofán a 4/4-es ütem. A némileg lassabb, de nem kevésbé intenzív Bliss Out a focirajongóknak valószínűleg ismerős lesz, mivel a dal szerepelt a Fifa 13 hivatalos soundtrackjén. Kissé becsapós módon az As One teljesen úgy indít, mint egy slágerlista kompatibilis dance-pop cucc, szinte már látni is véltem David Guetta lobogó haját, amikor a másfél perces határ előtt hirtelen belép a szokásos reszelés, amit aztán ismét a refrén lágyabb dallamai váltanak.
A Parasite/Bad Signal duó ugye tavaly már megjelent szingliként, a Stop Time ellenben már ismét vadiúj anyag és a kellemesen viszszafogott középtempós dal valószínűleg a legpopulárisabb dolog, amit a banda valaha készített, a zúzda helyett kifejezetten dallamorientált felépítéssel és még James is meglepően visszafogottan ordítozik magához képest. A Spill Your Guts divatos kifejezéssel élve egy hamisítatlan grimestep felvétel, a Comedown pedig hangzásában némileg viszszanyúlik a banda gyökereihez és nem mellesleg az egyik legerősebb dal a lemezen.
Végül a Drumsound & Bassline Smith segítségével rögzített drum & bass stílusban induló kifejezetten ütős Daylight zárná az albumot, ha nem lenne még rajta két bónusz track a 2010-es Oxygen EP-ről. Összességében az Every Weekend képében nem csak az év legütősebb partyalbumát kapod meg, de egyben egy hivatkozási pontot is arra nézve, hogy mire lehet számítani majd a csapat idei Szigetes fellépésén. Addig is hallgassátok a lemezt, nyáron pedig találkozunk az első sorban, a sárgadinynyét majd én viszem...



Hadouken! – Every Weekend
(Surface Noise Records)

http://random-magazin.blog.hu/

Mivel kifejezetten kedvelem az agyament crossovereket és a jól ismert művek/történetek új szemszögből történő elmesélését, amikor véletlenül rábukkantam a Petőfi Sándor & a gyilkos robotok a jövőből! című csodára a Random Képregények weboldalán, rögvest elégedetten nyugtáztam, hogy megtaláltam a havi olvasnivalót a Művelődj rovathoz. Az oldal egyébként a fent említett opuszon kívül rengeteg egyéb szórakoztató és igényes képregény gyűjtőhelye és mivel nonprofit cuccról van szó, ha valamelyikőtök nagyobb összeget nyerne esetleg a lottón, bátran cseritizzetek oda nekik pár milkát (a Konzol Magazin szerkesztősége mellett ofkorz), biztos örülni fognak. Mivel több száz oldalnyi anyag olvasható el az RK oldalán, most helyhiány miatt csak az abszolút kedvenceimet emelném ki a felhozatalból.
A már említett, Ács Zsolt által kiötletelt és rajzolt Petőfi Sándor nevével fémjelzett történet persze ezek közé tartozik és a Büszkeség és balítélet zombikkal, illetve Abraham Lincoln életének vámpírokkal történő beoltása után azon már meg sem lepődök, hogy nagy nemzeti költőnk gyilkos robotokkal küzd meg.
A történet egyébként viszonylag hűen követi a 48-a szabadságharc történéseit Pilvax kávéházzal, Nemzeti Dallal, 12 ponttal és persze forradalommal, néha kicsit humorosan elferdítve, de egyáltalán nem bántó stílusban prezentálva az eseményeket.
A csatamezőn aztán egy dimenziószakadás következtében Petőfi szembekerül egy falka veszélyes gyilkos robottal, akik éppen a Föld leigázására készülnek.
A történet briliáns csattanóját nem lőném le, elég annyit tudni, hogy nem a robotok jelentik a legnagyobb meglepetést a sztoriban...
A másik nagy favoritom a Fazekas Zsolt/Barta Szabolcs duó által készített Emberiség, amely azt mutatja be, ahogy a távoli jövőben az emberi faj utolsó példánya először találkozik egy idegen életforma tagjaival, a kapcsolatfelvétel azonban nem teljesen úgy zajlik le, ahogy azt például az E.T.-ben láthattuk...
Az alig 15 oldalas képregény remek fricska a hasonló témájú science fiction műveknek, a remek fekete-fehér rajzok pedig tökéletesen támasztják alá a mondanivalót.
Végül mindenképpen szeretném kiemelni az oldal saját összefoglaló kiadványát, a Random Virtuális Képregénymagazint, amely egyfajta antológiaként prezentálja számról számra az oldal legtehetségesebb alkotóinak munkáit, aki pedig inkább a mangákra bukik, azoknak ott a fenti füzet társkiadványa, a Random Fanservice, ahol a szerzők keleties stílusban elkövetett képsorait lehet figyelemmel követni.
Az egészben a legjobb hírt viszont még nem is írtam: az oldal összes kiadványa ingyenesen olvasható/letölthető vagy akár kinyomtatható, így a képregényekkel akár csak alapszinten szimpatizálóknak nem lehet kifogása arra nézve, hogy miért nem tartoznak az oldal rendszeres látogatói közé.



http://random-magazin.blog.hu/

Skyfall

(Skyfall)

Bár gyerekkorom óta rajongok a James Bond sorozatért és az általa képviselt agyasabb kémes-akciófilmes vonalért, amikor hatalmas hajcihővel bejelentették a Skyfall-t nem mertem beleélni magam abba a kellemes gondolatba, hogy a készítők ezúttal tényleg egy a patinás névhez méltó kalanddal rukkolnak elő, mivel az utóbbi években kétszer már eljátszották ugyanezt némiképp felemás eredménnyel. A 2006-os Casino Royale parkour parédája, brutális akciójelenetei, végtelenbe nyúló kártyapartija és Daniel Craig nyers alakítása ugyan végeredményben nem eredményezett rossz filmet, de olyannyira idegen volt James Bond megszokott világától, hogy sokan (joggal) tartottak attól, hogy a nagy modernizáció során 50 év öröksége fog felmorzsolódni. Erre duplázott rá a Quantum csendje, ami a régi epizódok hangulatát próbálta visszacsempészni a sorozatba, de a túlbonyolított, zanzás sztori és jellegtelen cselekmény csak még mélyebb Sean Connery/Roger Moore nosztalgiába lökte a rajongókat, mint az előző rész. A tét tehát Sam Mendes által rendezett új epizóddal nem csak a rajongók hitének visszaszerése volt, hanem az is, hogy két félsiker után Dan Craig alkalmassá válik-e arra, hogy elvigye a hátán a franchise-t vagy a rosszemlékű Timothy Dalton sorsára jut. A válasz természetesen egy nagy IGEN, a Skyfall ugyanis nemcsak az előző epizódnak és az év többi akcióhülyeségének ver oda, de konkrétan a legjobb Bond film a Pierce Brosnan nevével fémjelezett kifejezetten nívós Goldeneye óta. Számomra erősen érthetetlen, hogy miért nem ezzel a forgatókönyvvel kezdték el bevezetni a köztudatba az újgenerációs szuperkémet, hiszen a cuccban virtuóz módon keverednek a klasszikus kikacsintások a modern technológiával és még a kifejezetten merész változtatásokat is sikerült olyan módon a sztoriba szőni, hogy azok ne okozzanak nemzetközi felhördülést és a fórumháborút.
A történet rendhagyó módon JB halálával nyit, azaz pontosabban az ügynököt akció közben véletlenül lelövi az egyik saját embere és az esetet kihasználva úgy dönt megjátssza a saját halálát, ezzel kivonva magát az életveszélyes akciók forgatagából. Szerencsétlen persze nem sokáig élheti (ha!) a hullák nyugodt életét, mivel az MI6 központját brutális terroristatámadás éri, melyet úgy érzi nem hagyhat figyelmen kívül és az aktuális bombázót kigördítve ágyából ismét akcióba áll, hogy felderítse ki áll a robbantás hátterében és mindehhez hogyan kapcsolódik M múltjához... Érdekes, hogy bár az új film sztorijában szereplő fordulatokat szinte kivétel nélkül láthattuk a korábbi 22 rész valamelyikében, a forgatókönyv olyan ügyesen keveri bele a modern részleteket a klasszikus stílusba, hogy dézsavűs szemforgatás helyett a nézőt végig kellemes nosztalgiahullám önti el. Erre játszik rá ezernyi apró részlet Miss Moneypenny újbóli bevezetésétől a régi kütyükre való utalgatáson át a klasszikus Aston Martin újbóli beüzemeléséig. Hogy ne ragadjon az új epizód teljesen a múltban, pár dolgot radikálisan megváltoztattak, ilyen például Q karaktere, akit Desmond Llewelyn és John Cleese után Ben Whishaw (Parfüm) alakítja, aki ugye jó 40 évvel fiatalabb elődjeinél és emiatt merőben más megközelítéssel közelít a figurához. Az ő Q-ja egy hipszterkülsejű informatikai zseni, aki kütyük helyett elképesztő intellektusával (és szarkasztikus megjegyzéseivel) segít Bondnak a felmerülő problémák megoldásában. Aztán itt van a klasszikus „pisztolycsöves" jelenet, melyet Mendes a tradicionális felvezető szerep helyett közvetlenül a stáblista elé száműzött, nem is beszélve az egyik fontos szereplőt érintő komolyabb változásról...
Mielőtt még jönne a „mindenki rohanjon el rögtön megvenni a Blu-ray-t/DVD-t" konklúzió, gyorsan szeretném kiemelni a standardan kiváló teljesítményt nyújtó Judi Dench/Daniel Craig páros mellett a show legfontosabb figurájaként működő Javier Bardem-et, aki a Skyfall emlékezetesen ripacs főg*cijeként egyszerre idézi a széria klasszikus, megalomán gonoszait és az újkori Batman széria teljesen őrült Jokerét. Mivel a film minden idők legjövedelmezőbb alkotásává vált az Egyesült Királyságban és Craig is elvileg még legalább kétszer fogja alakítani Bondot, hacsak nagyon bele nem piszkálnak a nyerő formulába, valószínűleg remek dolgokat fogunk még látni a jövőben a 007-es ügynöktől... most pedig mindenki rohanjon el rögtön megvenni a Blurayt/DVD-t!



Skyfall (Skyfall) | **Műfaj:** Akciófilm | **Rendező:** Sam Mendes | **Szereplők:** Daniel Craig, Judi Dench, Javier Bardem | **Blu-ray kiadó :** MGM

Az utolsó műszak

(End Of Watch)

Vannak olyan rendezők, akik mindent megtesznek annak érdekében, hogy ne lehessen beskatulyázni őket.
A Dogma filmkészítés atyjaként híressé vált Lars Von Trier például karrierje során készített filmet a filmkészítésről (Öt akadály), érfelvágós musicalt (Táncos a sötétben), díszletek nélküli kísérleti izét (Dogville), valamint kavart méretes botrányt az Antikrisztus naturalizmusával és csonkolási jeleneteivel. Aztán van a másik véglet, akik egyetlen téma köré húzzák fel az összes alkotásukat, melyet aztán örömmel járnak körbe újra és újra és újra akár évtizedeken át. Ez utóbbi kategóriába tartozik David Ayer, akire a korrupció és a rendőrség kapcsolatát leplezetlen nyíltsággal bemutató Kiképzés írójaként és producereként figyelt fel a világ, mely alkotás főszerepéért Denzel Washington 2002-ben megkapta az Oscar díjat. Ayer ezek után a Kemény idők és az Utca királyai párossal tovább taglalta a fenti témákat, az Utolsó műszak címre hallgató legújabb dobása pedig (készítsétek a repülősót) két rendőrről szól, akik megpróbálják felvenni a harcot a szervezett bűnözéssel, közben pedig dumálnak, ismerkednek, akcióznak, szexelnek, házasodnak és lángoló házakba mászkálnak be védőfelszerelés nélkül. Ez így visszaolvasva kábé annyira hathat eredetinek, mint a jövőre érkező negyedik Transformers epizód (sztori: MEGINT jönnek a robotok és mindent szétzúznak), de kellemes meglepetést okozva a rendezőnk képes volt pont annyira megújulni, hogy a történet ne váljon végtelenül lapossá. Ehhez a manapság már közhelynek számító kézikamerás stílt keverte a hagyományos filmkészítéssel. Ez a húzás nagyrészt remekül működik, amikor meg nem, akkor elgondolkodik az ember, hogy miért cipelnek bűnözők filmfelvevőt az életveszélyes küldetésekre és ha a Gyllenhaal által alakított Brian tényleg filmes projectet készít, annak vajon nem kellene valamilyen módon megnyilvánulnia azon kívül, hogy még a vécére is magával visz egy kamerát? Ezen hibák persze részben az áldokumentarista zsáner jellegéből fakadnak, így akár nagylelkűen felül is emelkedhetünk rajtuk, hiszen sokkal érdekesebb a történetvezetés, mely a rendőrségi munka sötét oldala helyett leginkább arra koncentrál, hogy ezeket a bátor embereket... embereknek mutassa be. Ez eleinte meglehetősen irritáló módon jön le a képernyőről, nem túlságosan felemelő ugyanis perceken keresztül ostoba fecsegést hallgatni, viszont amikor beindulnak a komolyabb események, hirtelen minden a helyére kattan és meglepő módon az életszagúság nem a szemen szúrt rendőr naturalista bemutatásakor csap majd leginkább pofán, hanem amikor a szereplők önfeledten kacsatáncolnak egy mexikói családi bulin. Amerikai alkotásról lévén szó a végén azért befigyel egy adag szolid giccs, de az alaptónust szerencsére nem csordítja ki a nagyot mondani akarás, ami a rendező korábbi munkáit véleményem szerint visszatartotta attól, hogy igazán jó filmmé váljanak. Persze aki fogást akar találni rajta, annak nem kell sokat kutakodnia (a szerepért kopaszra borotvált Gyllenhaalon pl. helyenként kifejezetten érződik az erőlködés, ami azért ciki, mert ugye ő az a színész, aki szinte az összes jelentben benne van), de mindezt figyelembe véve is a jobb eresztések közé tartozik az Utolsó műszak, mely őszinteséSge kifejezetten üdítően hat a túlgondolt, túlpörgetett, alakoskodó drámák tengerében.



Az utolsó műszak (End Of Watch) | **Műfaj:** Filmdráma | **Rendező:** David Ayer | **Szereplők:** Jake Gyllenhaal, Michael Peña, Anna Kendrick | **DVD forgalmazó:** Select Video

eszgé

**Sziasztok!
Én elhiszem, hogy a tavaszi játékdömpingben annyi a pótolnivalója az embernek, hogy örül, ha olyan lényegtelen feladatokra is jut ideje, mint munka vagy iskola. Ugyanakkor azért tessék elszégyellni magatokat, mert most tényleg nem vittétek túlzásba a levélírást. Én tudom, hogy JediEco témája nem dobott fel senkit, na de azért ennyire nem volt az rossz, gyerekek.
Nu mindegy, ne arról beszéljünk, amink nincs, hanem vágjunk bele abba amink van, és essünk neki a leveleknek! rolmanus**

Ez van, elismerem, beégtem a mostani témával. Pedig azt hittem, hogy majd csak úgy záporozni fognak a csacsogós, jópofa sztoriz-gatásós levelek... de nem. Vagy tényleg ennyire bespájzoltatok játékokból, és non-stop azokat toljátok? Na jó,ennyi elég volt a siránkozásból (jelenleg még Rolinak sincs kedvem beszólni); lássuk miből élünk! JediEco

Hello!
Ezt a levelet másodjára írom le, mert elsőre az okos citromail szépen kiléptetett ^^(**Ki használ még CITROMAILT? r)** *(Hagyjad ottan' a citro izét és nyergelj át gmail-re. Ez most nem a fizetett reklám helye, de akkor is milliószor jobb, mint a citromail, ami nem egy ismerősömnek okozott már fejtörést, hogy hova tűnnek el bizonyos levelek. Pl. a regisztrálós leveleket simán benyelte régen, semmi spam mappa. Nem tudom, hogy azóta ezt kiküszöbölték-e... J.)* Régen írtam már, ha nem rémlene én vagyok a „gót csaj" aki igazából nem is gót, csak valami különös keveréke a metál és az emo stílusnak XD (**Akkor te valami furcsa génkísérlet szüleménye vagy, nem igaz? r)** *(1. Emlékszem rád! Üdv újra itt! 2. Roli, te meg neszójjá' be az igen kedves olvasónak/levélírónak, mert a végén még kapol' egy nyaklevest! J.)* Na, mint azt tapasztalhattátok a tizenéves lányok már csak ilyen sikoltozva rajongó típusok, és én is imádok rajongani valamiért, de lassan öregszem és már 19 vagyok (**Úristen, akkor már közeleg a nyugdíj! r)** *(Jajjúúúristeen de öregnek teccik lenni! :) Azért tegezhetünk még? :) J.)* , így kezdek kicsit aggódni hogy az animék (pasiai) vagy a Resident evil (Leonja) iránti lelkesedésem kezd alábbhagyni és elveszítem a „fiatalos" önmagamat X"D mintha már vén lennék úgy beszélek. *(Nem kell aggódnod! Ez természetes, hogy 19 évesen már lassan „hús-vér" dolgokra vágysz. :) J.)* A lényeg az, hogy régóta nem rajongtam annyira semmiért, mint most a Dishonored-ért! Nagyon bírom az assassinok világát, főleg így belső nézetbe beleélni magam, ráadásul minden alkalommal, mikor játszok, új dolgokat fedezek fel *(Ejj, ezek a mai fiatal kislányok, folyamatosan csak „játszadoznak" és „felfedezgetnek", „kísérletezgetnek"... :D J.)*, például legutóbb találtam egy rakás túlélőt elbújva akiken segítettem, vagy már minden célpontnak rájöttem az alternatív kivégzési módjaira is, és már csak egy víz alatti széfnek nem tudom a kódját. De mos-tani felfedezésem nem a játékból való (ez a levél szerintem túl hosszú lesz a konzoltációba de nem is bánom, csak meg akarom osztani veletek) (**Áh, nem láttad, amit egyszer a bátyám írt ide. Hosszabb volt néhány cikkemnél. r)** *(De legalább az olvasható volt... :D J.)* hanem az irodalomtankönyvemből! Nagy hasonlóságot is vélek felfedezni a játék és egy angol költő, Samuel Taylor Coleridge között, biztos, hogy a játék kitalálója/kitalálói nagyon kedvelik őt, mintha tőle vették volna az ihletet: 1. Samuel - a játékban is ez a csónakos neve, 2. Coleridge - Egy betű híján Coldridge, ami a börtön neve ahonnan elindulunk, csak így még ridegebben hangzik 3: A Kubla Kán: „A vers világa hangsúlyozottan teremtett, megalkotott világ. - képzeleti kép, látomás - szimbólikus jelentése a folyónak: termékenység, pusztítás, idő, élet, halál, szentség" és a játék is szintén egy teljesen kitalált, alternatív világban játszódik, és ahogy a versben is, itt is elszabadul a folyam és elönt mindent. Végül a 4. az egyik legerősebb érv: a másik verse, a Rege a vén tengerészről - amiről azonnal a Dishonored trailer-je ugrik be, amit állandóan hallgatok és énekelgetek az ending song-al együtt, egy „Baj van a a részeg tengerésszel" átdolgozás, és a vers is nagyon illik a játék patkányokkal teli, pisztolyos és rozsdás késes világára :D (**Egy nagyon egyszerű dolog hiányzik ahhoz, hogy alá tudjam támasztani az általad felvázoltakat: még nem játszottam a játékkal. Mindenképpen ki fogom próbálni, persze nem csak azért, hogy Samuel Taylor Coleridge művei és a szoftver között párhuzamot tudjak vonni, hanem mert minden forrás szerint simán a tavalyi év egyik legjobbja. r)** *(Hey, ezek tök jó meglátások. Szeretem az ilyen leveleket! Nem tudom mennyire hatott a készítőkre Coleridge, de ki tudja? Még az is lehet, hogy neked van igazad. J.)* Kedvelem az irodalmat miután láttam a Dorian Gray című filmet (**Hú, én azt sajnos nem bírtam végignézni. :(r)** *(Jaaaj, az nagyon sz*r film volt! J.)* , vagy olvasom a Kuro Shitsuji-t amit fordítok is, mert megemlítenek olyan alakokat mint E.A. Poe, Wordsworth, Goethe vagy az Alice MR után L. Caroll - így automatikusan rákattanok a dögunalmas irodalomtankönyvre is, még hogy csak ártanak az ilyesmik, milyen kis művelt vagyok XD *(Dicséretes hozzáállás! J.)* ... Ezért az értékes infóért cserébe azt kérdezném, hogy ápr.16.-án kijön egy DLC kiegészítő, a The knife of Dunwall amit mindenképp meg akarok szerezni annak ellenére hogy nincs xbox-liveunk (nincs net, nincs pénz) és hogy ezen kívül hogy tudnám megszerezni T-T és: ti tudtok valamit róla, hogy lesz-e folytatása a játéknak?

Üdv: Eliza

(Hát a DLC teljes neve ugye Downloadable Content, ami ugye „letölthető tartalom". Na már most ez sajnos már tartalmazza is magában, hogy a netkapcsolat elengedhetetlen hozzá. Az Xbox Live meg pláne, mivel onnan lehet letölteni. Így aztán ezek pótlását tudom javasolni, ha minden áron be akarod szerezni a DLC-t. De, hogy jó hírem is legyen neked: az eladások messze túlszárnyalták a Bethesda elvárásait, így teljes franchise-t akarnak kiépíteni a Dishonored köré, így a folytatás szinte borítékolható. r) *(Sajna netkapcsolat, Live kelleni fog hozzá; vagy esetleg kivárhatsz egy GOTY kiadást, hátha abban benne lesz. J.)*

Hy guys! =) (Jóhogynemmá Shy guys!!! :) J.)
Úgy döntöttem hogy még egyszer leülök a gépem elé és írok egy levelet a konzoltációba. (**Ez eléggé súlyosan hangzik, mintha legalábbis utoljára ülnél le a gép elé. r)** *(Valószínűsíthető-en, az üzenet megírása után a gép 5 másodpercen belül megsemmisül... J.)* Nos válaszoljunk a témára. Én személy szerint kezdem az egyik legnőiesebb műfajjal az FPS-ekkel. *(Hehehe, ez LOL! :) J.)* Imádom őket. Milyen szír má hogy tegyük fel ott mész egy szigeten és mindenkit szarrá lősz miközben ezért a való életben úgy sittre vágnának hogy a lábad nem éri a földet. *(Mert csak a hupákolás menne, mi?! :) J.)* Én egy ilyen típusú játékokba jobban beletudom magam élni. De ez egy szubjektív vélemény. A második műfaj (ha ez műfaj egyáltalán) a horror. Főleg a CAPCOM-os. Ez alatt Resident Evil-t értek és a többit. Mások is csináltak jó horror-t (**Mások IS? A Resident Evil-ről mostanában sok szó jut eszemben, de a jó sajnos nincs köztük. r)** *(Én ugyanezt tudnám elmondani veled kapcsolatban, kedves Roli! :) J.)* de sajnos örök nyomott hagyott bennem a Saw II Flesh and Blood. Imádom a Fűrész filmeket néha csak ránézek a borítóra és már dorombolok. (**Sajnos ezt sem tudom átérezni, minden porcikám undorodik a teljes franchise-tól. Az első film egész korrekt volt, a másodikat és a harmadikat még pár feles után meg lehet nézni, de a negyedik résztől kezdve nincs az a tudatmódosító, ami számomra nézhetővé vagy vállalhatóvá tenné azokat a filmeket. Pedig nagyon horror fan vagyok, de a Fűrész széria valamiért mindig kiveri nálam a biztosítékot. r)** *(Ugyanezeket érzem rolmanus teszjeivel kapcsolatban, annyi különbséggel, hogy az első cikke sem volt korrekt! :) Egyénként én olyan jókat tudok aludni a Fűrész filmeken, hogy csuhaj! J.)* De ez a játék ez........ Hmmmh részletezem. Elkezdem a játékot gondolom jó lesz. Tetszik a hogy az elején a második filmből kiszedték a csávót akinek a szeméből kéne kivágni a kulcsot.... és itt volt az első dolog ami bezavart.A csávó túléli és ezzel teljesen elb@#&a a filmhez való hűséget és a többit később....Aztán olyan nagy marhaságokkal találkoztam hogy beméssz egy iszonyat nagy páncélozott ajtón és erre melledet ott áll Pighead csak egy kis kerítés vagy mi választ el titeket egymástól.Erre bezáródik az ajtó iszonyat nagy hanggal erre ez a szerencsétlen még oda se néz hogy:"né má kikéne nyírnom, nem?"nem szépen angolosan elballag.. Oké insane mode on......................Majdnem sírtam amikor ezt megláttam.Aztán a játék sablonos lesz a jumpscare-eket hiányoltam is. Aztán jön a játék vége.Úristen Spoiler miatt nem írom le de egyszerűen ott tartottam hogy felvágom az eremeimet. Ezért szenvedni mi????Úristen ez a játék felél egy élő Jigsaw játékkal,úristen... (**Csodálkozom, hogy azzal nincs problémád, hogy a játék egy ocsmány, irányíthatatlan, idejét múlt, repetitív, unalmas budget cím. De lehet, hogy csak én vagyok túl finnyás. r)** *(A helyedben már az első óra után kik*rtam volna az ablakon a korongot! J.)* Keep Calm and forget it mode on.............Oké ezzel végeztünk milyen műfaj van még? Ja igen kifejezetten odavagyok az RPG-ért. Szeretem az ilyen szabadságra építő játékokat csak sajnos egy idő után ezek is unalmasak lesznek. *(Dehogy lesznek, ha jó RPG-vel játszol! J.)* Azóta se toltam végig az Oblivion-t de mindig újra kezdem hogy na most......de mégsem.de én addig nem próbálkozok a Skyrimmal amíg ezt végig nem csináltam ezt már megfogadtam magamnak. *(Nyomjad végig akkor ezerrel, mert a Skyrimtól besza-behu lesz!!! :) J.)* Nos viszont lenne gy kérdésem hozzátok... Mit reagáltok arra hogy a Twilight-nak van egy saját Wii játéka?

Üdv,Bogi

(A „Scene it? Twillight"-ra gondolsz? Mert arról sokat nem tudok, csak annyit, hogy egy filmrajongóknak szóló sorozat olyan epizódja, ami nem a filmek, hanem a twillight franchise szerelmeseinek szól. Ha jól tudom, Jedinek meg is van... r) *(Igen, megvan és büszkén vállalom, hogy az edwardos kispárnám alatt tartom becsesen!!! LÓF*SZT! :) Csakis abban az esetben venném a kezembe Twillight játékot, ha: ritulálisan ki lehetne benne végezni az egész Cullen családot; a farkasos csávókra legalább egy pulcsi lehetne adni, mert megőrülök, hogy mínuszokban is kisgatyában rohangálnak; valamint lenne benne egy Kristen Stewart - Steven Segal arcjáték-riszaviadal! :) J.)*

Tiszteletem az uraknak,kézcsók az egyszem kolleginának.:)
Mivel az ehavi témához meg kéne erőltetni a szürkeállományt ezért nem ahoz irok.Hehe.:)
(Azt mi sem szeretjük megerőltetni. r) *(Így van,*



szívvassál Te is, hogy nem írsz a témával kapcsolatban! :) J.) Inkább kifejtem a gondom a magazinnak kapcsolatban ami a következő: hogy nincs poszter. *(Ha nincs a témával kapcsolatos megjegyzés, akkor nincs poszter sem! :D J.)*
Oké tudom nem rajtatok múlik.De azért jó lenne pár Konzolos poszter a falon. *(Hát nemtom,' én a bögyös-faros csajos plakátokat jobban kedvelem... J:)* Talán a főnök is rábólintana ha partizán akciókat követnék el: Jeditől elveszem a fénykardját vagy rolmi hűtőjén hagyok egy cetlit ezzel a szöveggel: "Rolmi. Én vagyok az apád. Aláírás: JediEco." XD (azt hiszem itt egyikötök szívébe sem loptam be magam:).) **(Ezzel csak annyit értél el, hogy Jedivel közösen fel fogunk keresni, és te leszel az új poszter a faladon. Tudtommal jelenleg még nincs tervbe véve, hogy posztert tegyenek a magazinba, de majd a következő Konzol Magazin partin tessék leitatni a tulajdonos urat, és úgy rábeszélni erre! :) r)** *(Te tényleg ki akarod húzni a gyufát nálunk! :) A fénykardot esélyed sincs elvenni, mivel ahhoz korábban kellene felkelned, rolminak meg nincs hűtője, mert barlangban lakik, így a cetlis megoldás is ugrott... :) J.)*
Kitartást a melóhoz és az elhúzódott télhez. Sok piros tojást vagy locsoló Húsvétra (ki minek örülne).

Sziasztok, Klein

Sziasztok!
Egy éve még azt se tudtam mi fán terem a konzol… azóta rájöttem, hogy a konzol fán, de az igazat megvallva, még most is csak pislogok olykor egy-egy név hallatán. **(Jobb később, mint... na jó, hagyjuk a közhelyeket. Játsszál! r)** Azonban a barátomnak hála egyre több játékkal ismerkedhetek meg. *(Ahhaa, érteeem! :) Na és milyen „játékokkal" ismertetett meg a barátod??? J.)* Tudom, hogy a különböző verekedős, lövöldözős játékok mögött rengeteg munka áll, és azt is, hogy nagyon sokan rajonganak értük. Én azonban inkább a versenyzés felé hajlok: a Forza például szerelem volt első látásra. Gyönyörű kocsik, gyönyörű tájakon, és mindez fantasztikus grafikával.
Egymás kezéből téptük ki a kontrollert, hogy élvezzük a száguldást. *(Inkább mást tépkedjetek, de azt egymásról! :D J.)* Tanulva ebből, azt hiszem ideje beszerezni egy másik joystickot is… :) **(Ha kifejezetten a versenyzős játékokat kedveled, lehet érdemes lenne egy kormányra beruháznod. r)** *(Piszkos fantáziámnak köszönhetően, ezen a mondaton már nagyon röhögtem... Szóval neked egy joystick már nem is elég??? Hínnye' de kikapós menyecske vagy te! :) J:)*
De ha már a száguldásnál tartunk, a Wipeout-ról is beszélhetnék, amelyet PS Vitán volt szerencsém kipróbálni. **(Én is imádom azt az epilepsziafesztivált. r)** *(Detto! J.)* Mintha egy egészen más világba csöppentem volna bele. Magával ragadott a hangulat és nem tudtam letenni a gépet. Újabb és újabb kihívások vártak rám, amiket mind teljesíteni akartam. **(Sajnos csak rövid ideig voltam Vita tulaj, a Wipeouthoz pont nem volt szerencsém, ám a PS3-as Fury-t nagyon sokat nyomtam, szemfolyásig. r)** *(A Wipeout HD-vel anno rongyosra játszottam a kezeimet. Imádom az egész franchise-t!. Már csak azért is, mert ösmerek' pár Studio Liverpool-os arcot, nagyon nagy formák és iszonyat mennyiségű piát képesek benyelni (azt a kölni bulit azóta is emlegeti a májam)! J.)*
Egy szó, mint száz, lány létemre is el tud varázsolni a Konzolok világa, csak kellett valaki, aki körülvezet. **(Teljesen dominálják a nők az e havi Konzoltációt. r)** *(Örülsz mi, hogy végre a saját környezetedben felengedhettél?! :) Görl Póvá' Fórevőőőr!!! Egyébként örvendetes, hogy a hölgyeket is így el tudják varázsolni a játékok világa, de azért a pasitokat se hanyagoljátok!*
Az Ass Effect című játéknak például egyik fiatalember sem tud ellenállni! :) J.)

Csillu

No, gyermekeim, ez így nem állapot. Tudom, hogy most is sok játszanivaló vár rátok, de jövő hónapban szedjétek össze magatokat, és a mostaninál jóval komolyabb mennyiségben szeretnék látni levelet.

Hogy némileg motiváljalak benneteket, a jövő havi levélírók között kisorsolom az alábbi olvasnivalókat: egy, az egómról szóló hétkötetes regénysorozatot, egy JediEco karrierjéről szóló féloldalas dokumentumot, Martin tetoválásainak teljes listáját, hatvan oldalba tömörítve, valamint egy RBaly szerkesztői pályájáról szóló könyvet „Gyere haza Balázs!" címen. További nyereményeink: egy Petúnia illatú hajcsatt, eszgé „önjelölt mindentudó" diplomája, bekeretezve, Krisztián izomszaga befőttes üvegben tárolva, továbbá a legutóbbi szerkesztőségi buliról hátramaradt összes pia (egy diétás kóla).
Remélem ezek a nyeremények elég ösztönzően hatnak, hogy többen ragadjatok tollat, vagy klaviatúrát, és küldjétek el leveleiteket postacímünre, vagy a konzoltacio@konzol.eu címre. Most pedig megyek, mert legutóbbi statisztikám alapján 23 végigjátszásra váró játék csücsül a polcomon, így ideje lesz nekikezdenem.

Ezen a nyereménylistán most durván beröhögtem Roli! Nem tudom mi történt veled, de még a végén meg kell dicsérnem téged, hogy végre támadt egy-két értelmes gondolatod/poénod; az meg már milyen lenne?!

De hogy teljes legyen a lista, én még felajánlok: egy „HPeti és a rockzenei karrier" című háromképkockás képregényt, Szasa „Én jobban írok mindenkinél" című monodrámájára 2 tiszteletjegyet, egy Foxhound által dedikált lottószelvényt, egy anatómiailag hiteles, plüss Duke-babát, Guricza Peti „Utálom az animét" feliratú pólóját, egy eredeti Veres Miki márványmellszobrot aranyból öntött hajzuhataggal, és egy macsétát, Böjtös Gábor alakú markolattal. Ja és a rend kedvéért: a karrieremről szóló dokumentum negyedoldalas... :)

Pá!
rolmanus & *JediEco*



IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
RÓNYAI BALÁZS

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

AKTUÁLIS SZÁMUNK ÍRÓI:
DZSEK, ESZGÉ, FOXHOUND, FUTURETRO, GYURICZA PÉTER, HPETI, JEDIECO, KRISZ, MARTIN, PICACHU, RBALY, ROLMANUS, TANKOVITS ÁDÁM, VERES MIKI

HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin



Dead Island: Riptide
2011-ben a Techland és a Deep Silver igencsak meglepett sokakat azzal, hogy a Dead Island kezdeti igen hangulatos és látványos beharangozó videói után a végleges játékban is meg tudtak ütni egy korrekt szintet még akkor is, ha sok bosszantó hiba, bug éktelenkedett rajta.
A történet ott folytatódik, ahol anno abbamaradt: öt túlélő abban reménykedett, hogy Banoi szigetén lévő zombi inváziót végre maguk mögött hagyhatják, de tévedniük kell.
A játék afféle spin-offnak tekinthető az első részhez képest, ám mivel nem akarjuk lelőni az okát, miként kerülnek újra a szigetre hőseink, a történetről legyen egyelőre elég ennyi.
A kaland során a sziget további részeit fedezhetjük fel, továbbra is adott a sandbox-jelleg, illetve akár új hőssel is nekivághatunk a túlélőtortúrának. Az ígéretek szerint majd minden elemében fejlődik majd a Riptide, szóval bizakodva várjuk az újabb „vakációt".



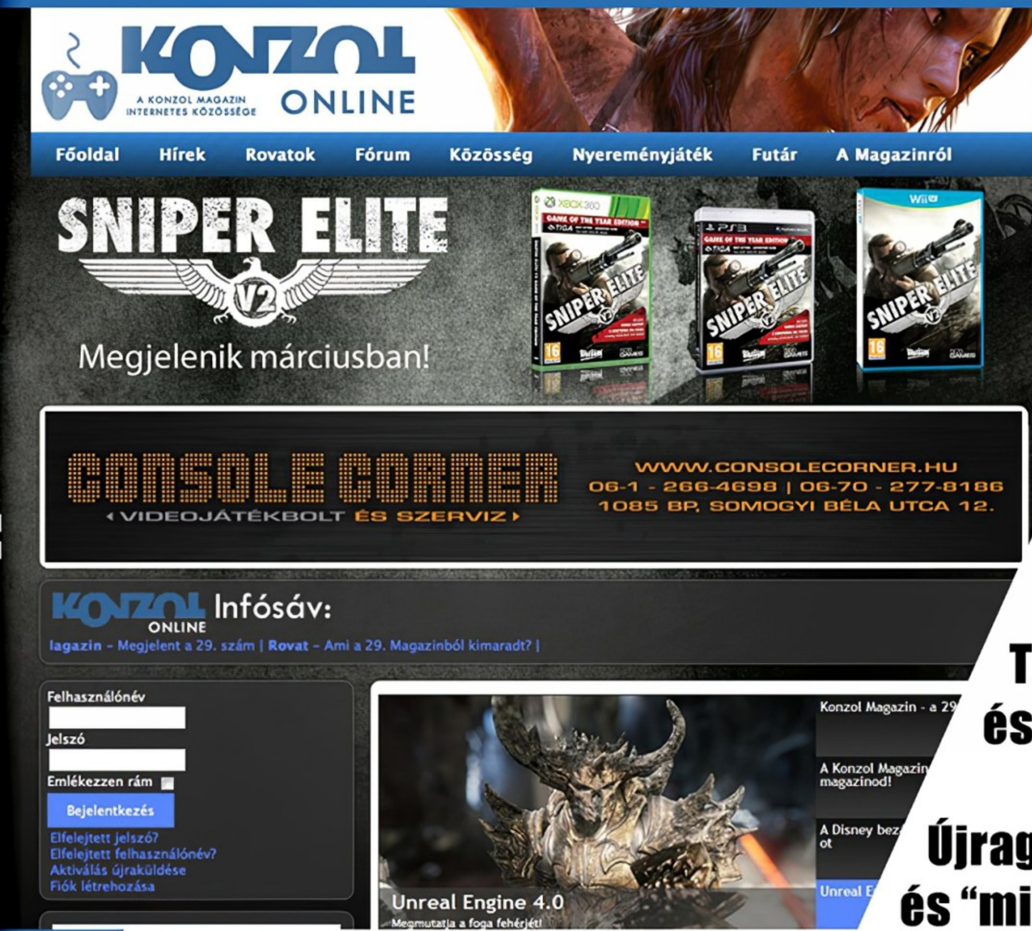
Fire Emblem: Awakening
A Fire Emblem-sorozat tizenharmadik felvonása érkezik hamarosan, de ez mit sem von le a széria érdemeiből, hiszen (mivel Európán kívül már megjelent) tudhatjuk, hogy ismét egy remek rész van érkezőben az öreg kontinensre.
Az Awakening számtalan újítást hoz, mind a karakterek, karakterosztályok és csaták változatosságában, valamint látványban is ugrik előre egy tisztességeset.
A stratégián és a taktikán fog most is a legtöbb múlni, így a rajongók joggal számolhatják vissza a napokat a megjelenésig, mivel közel tökéletes folytatásnak ígérkezik az új Fire Emblem.



Star Trek
A hamarosan érkező új Star Trek film is kap egy játékadaptációt, s bár az efféle átiratok nem szoktak többnyire jól elsülni, vannak jelek arra, hogy a ST kivétel lehessen. A mozi maga igen jónak ígérkezik, tehát ha abból indulunk ki, akkor talán akkora visszaesés nem várható majd a programban, valamint a sztori módban Spock-ot és Kirk-et együtt is irányíthatjuk majd coop-ban. Szintén pluszt jelent, hogy a színészek az eredeti hangjukon fognak felszólalni a játékban.



The Last of Us
A hamarosan érkező és kiválónak ígérkező legújabb Naughty Dog játék, a The Last of Us végre kipróbálható verzióban érkezik meg hozzánk, hogy elsők között számolhassunk be nektek róla. Az eddigi infók és korábbi (februári) előzetesünk óta csak jobban fokozta a várakozást a Sony, mivel minden jel szerint a túlélésre, lopakodásra fókuszáló játék a nyár egyik legjobbja lesz.



Megújult külső

Még több tartalom - hírek, érdekességek, rovatok, szavazások

Teljes körű facebook - és twitter integráció

Újragondolt fórum és “mini-közösség”

Konzol Online 2.0 - elindultunk!

Megnyitotta kapuit a Konzol Magazin új weboldala.

2010 májusa… emlékeztek még erre a dátumra? Kicsivel másabb szelek fújtak akkoriban, az idő is melegebb volt, nem voltak ilyen hidegbetörések sem mint mostanság, ja és igen, elindult - akkor még bétaként - a Konzol Online, a Konzol Magazin hivatalos honlapja is. Azóta pedig, nem csak két nap telt el: már 2013-at írunk, mégis, kis fejlesztésekkel ugyan, de az oldal, ugyanolyan maradt… egészen mostanáig.

A háttérben bő egy éve kezdődtek meg a munkálatok: egy olyan honlapot láttunk lelki szemeink előtt, amely alapjaiban hasonló, de funkciót tekintve több, mint amit a jelenlegi nyújtani tudott. Amit mindenképpen érdemes tudni az új honlappal kapcsolatban, még mielőtt rákattintanátok: *regisztrálni már most ajánlatos, hiszen bár egy ideig párhuzamosan fog futni a két oldal, mint oly sok egyéb, ez sem marad örökre így… szép lassan, leoltjuk a villanyt a régi Konzolon.*
A regisztrációnál 160x160-as avatar képet használjatok, de lehetőségetek van összekapcsolni profilotokat a Facebook regetekkel is - ekkor, (egyebek mellett) a közösségi oldalon közzétett profilképetek jelenik meg avatarként.

De ezek a dolgok, csak a jéghegy csúcsát képezik:„újragondolt” hírszekció, mini-közösségi rész, új fórum és végre valahára rovatok várnak rátok, de… igazság szerint, ezek csak szavak. Írásban nem lehet őket vizualizálni így inkább kattanjatok rá a Konzol Online új oldalára!

Találkozunk ott!

konzol.eu - > konzolonline.hu


hu.PlayStation.com
www.pegi.info
Sly Cooper
Thieves in Time™
CROSS-BUY
PS3 játék tartalmazza a letölthető PS Vita verziót is*
PlayStation®Store-ból letölthető tartalommal
Lopj minden korban, bármikor.
Csatlakozz a mestertolvaj Sly Cooper eddigi legnagyobb kalandjához, éld át a történetet az időutazó csibész árnyékaként. Küzdj a történelmi korokon keresztül – a középkori Angliától a vadnyugatig – használva az alattomos készségeket, a lopakodást, az őrült kütyüket valamint a ravasz álcázásokat. Az új Cross-Save funkció segítségével Sly képességait otthon a PS3"-on vagy menet közben a PS Vitán is élvezheted. PS Vitádat használhatod röntgenszemüvegként, hogy összegyűjtsd a rejtett tárgyakat, miközben a PS3-on játszol.
SONY
make.believe